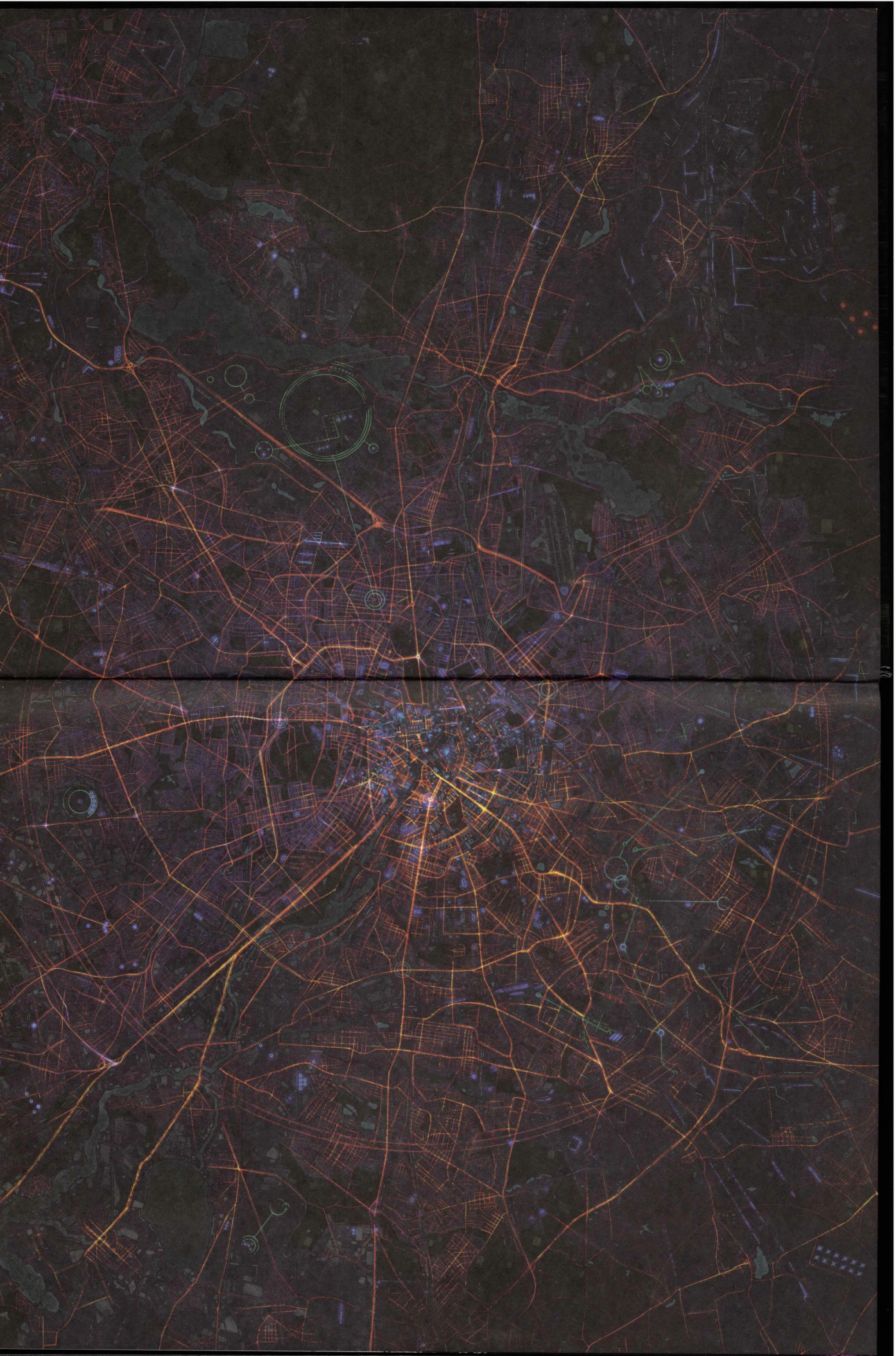
SHADOWRUN

ШЕСТОЙ МИР

CATALYST game labs

HOBBY WORLD
Играть интересно

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ



ШЕСТОЙ МИР

CATALYST game labs

HOBBY WORLD
Играть интересно

SHADOWRUN: ШЕСТОЙ МИР

ISBN 978-5-907170-71-1

УДК 794.02
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

Серия «Настольная книга».
Подписано в печать 30.09.2021.
Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 40 усл. п. л.
Тираж 2 000 экз. Заказ № ВКЗ-04461-21.
Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,
филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

Ш36 Шедоуран: Шестой мир. Основная книга правил / Джейсон М. Харди; пер. с англ. Е. Некрасова. — М.: Мир Хобби, 2021. — 320 с.: ил.

«Shadowrun: Шестой мир» — последнее издание одной из самых популярных настольных ролевых игр всех времён. В мире, где магия уживается с высокими технологиями, а нищие наёмные рабы состоят на службе у богатых мегакорпораций, вам предстоит стать бегущим в тени – тем, кто ловко лавирует между огнями и тьмой мегаполисов. В этой книге содержатся все важные правила и информация о мире, которые необходимы для создания персонажа и приключения, а также для ведения игры. Обилие наглядных примеров и таблиц помогут вам в изучении правил и не раз ещё пригодятся во время самой игры. Книга будет интересна всем, кто увлекается настольно-ролевыми играми в мире технологичного будущего с элементами высокого фэнтези.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Правила: Брук Чанг, Кевин Чарнеки, Джефф Халкет, Александр Кадар, Майкл Мессмер, О. С. Пресли, Скотт Шлец, Дилан Станджел, Роберт Волбрехт.
Художественный текст: Кевин Чарнеки, Джейсон М. Харди, Джефф Халкет, Майкл Мессмер, Скотт Шлец, Р. Дж. Томас, Малик Томс, Роберт Волбрехт, С. З. Райт.
Редактирование:
Брук Чанг, Джейсон Хоукс, Филип Ли.
Иллюстрация на обложке:
Бенджамин Гилетти.
Внутренние иллюстрации: Андреас «AAS» Шрот, Алисса Менолд, Брайан МакКрейни, Бруно Балише, Селеста Хансен, Даниэль Рено, Давид Хови, Дерек Пул, Гарет Кинан, Иэн Кинг, Джек Хойл, Джеймс Мосинго, Джон Станко, Кэт Харди, Марко Маццони, Монте Мур, Питер Тикос, Сара Линдстрем, Такаши Тан, Тайлер Кларк, Виктор Морено.
Вёрстка и дизайн: Мэтт Хеердт.
Арт-директоры:
Брент Эванс, Джеймс Мосинго.
Разработчик серии Shadowrun:
Джейсон М. Харди.
Исполнительный уполномоченный по улаживанию конфликтов:
Рэндалл Н. Биллс.
Тестирование игры: Натали Эйкед, Роб Эйкед, Крейг Альпен, Эмили Бурган, Томас Боксалл, Якоб Коэн, Лорен Коулман, Реймонд Крото, Дерек Доктер, Бен Даудл, Марк Динна, Брюс Форд, Тимоти Грей, Финн Харди, Кайли Янг, Шон Килмери, Сара Краузе, Адам Лардж, Питер Литч, Дэйв Лундквест, Крис Максфилд, Роб Мак-Киттрик, Майкл Мессмер, Хуан Мора, Микаэль Нажель, Чад Паркер, Брианна Питерс, Марк Полдинг, Израиль Поррата, Стивен Раткович, Итан Ресинто, Ричард Ризен, Мэтт Райли, Бек Ривьера, Джеймс Робертсон, Нейтан Тиссен, Райл Унгер, Роберт Волбрехт, Райли Уолл, Джорджия Уолтерс, Джон Вибе, Рон Уолтьер.
Корректура: Гислен Боннотт, Чак Буранна, Реймонд Крото, Брюс Форд, Мэйсон Харт, Дж. Кит Хенри, Фрэнсис Хосе, Филип А. Ли, Джеймс О'Лафлин, Луис Рей, Джереми Вейэнд.
Создатели оригинальной игры Shadowrun: Джордан Вейсман, Боб Харретт, Пол Хьюм, Том Даун, Л. Росс Бэбкок III, Сэм Льюис и Дэйв Вайли.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство:
Михаил Акулов
Руководство производством:
Иван Попов
Главный редактор:
Валентин Матюша
Выпускающий редактор:
Анастасия Павутницкая
Ответственный редактор:
Владимир Сергеев
Переводчик: Евгения Некрасова
Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик:
Денис Недыпич
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию бизнеса:
Сергей Тягунов
Директор издательского департамента: Александр Киселев

Издательство **ООО «Мир Хобби»**
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83
www.hobbyworld.ru

© 2019–2021 The Topps Company, Inc. Все права защищены. Shadowrun и Matrix — зарегистрированные торговые марки и/или торговые марки The Topps Company, Inc. в США и/или других странах. Никакая часть этого произведения не может быть воспроизведена, сохранена в общедоступном хранилище или передана в любой форме или любыми средствами без предварительного письменного разрешения Правообладателя, а также не может распространяться в какой-либо иной форме, кроме той, в которой изначально опубликовано. Catalyst Game Labs и логотип Catalyst Game Labs — торговые марки InMediaRes Productions, LLC. Впервые отпечатано Catalyst Game Labs, импринтом InMediaRes Productions, LLC 7108 S Pheasant Ridge Dr Spokane, WA 99224.

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ 7
Теневой сленг 8
ДОБРОПОРЯДОЧНЫЙ 10
ЖИЗНЬ, ЧТО ОСТАЛАСЬ ПОЗАДИ 15
Такими рождены 16
Пробуждённые 17
Подключайся и расслабляйся 18
Киберреволюция 18
Смазка механизма 19
Власть имущие 22
Драконы 23
Корпорации 23
Государственный сектор 23
Общественные организации 23
Организованная преступность 23
Частники 26
Краткая история Шестого мира . 26
ВИТАС и НГП 27
Заря мегакорпораций 27
Сбой 2029 года 29
Город жуков 30
Сбой 2.0 30
Кризис КФР 30
Мегакорпоративный аудит 31
Мир, что остался позади 31
Северная Америка 31
Южная Америка 32
Ацтлан и Центральная Америка 33
Африка 33
Европа 33
Азия 33
Австралазия и Океания 33
Космос 34
Что дальше 34
ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ 35
Какие в игре основные роли? 35
Проверки 36
Обычные проверки 36
Встречные проверки 36
Продолжительные проверки 37
Командные проверки 37
Гарантирование успехов 37
Переброс 37
Черты персонажа 38
Характеристики 38
Счётчики состояния 39
Навыки 39
Инициатива 40
Значение атаки 40
Значение защиты 40
Качества 40
Снаряжение 40
Знакомства 40
Уровень жизни 40
Индивидуальные особенности 40
Игровое время и действия 41
Простые действия 41
Сложные действия 43
Сбои и критические сбои 45
Преимущество 45
Получение преимущества 46
Использование преимущества 47
Сжигание преимущества 49
Дикий кубик 50
Как добиваться своего 50
Бой 50
Матрица 50
Магия 50
Риггинг 51
Общение 51
Знакомства 51
Состояния 52
Урон от состояния 52
Список состояний 52
Метатипы персонажей 54
Уровни жизни 57
Уличный босяк 58
Сквоттер 58
Беднота 58
Средний класс 58
Богач 58
Элита 58
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 59
Определите роль и предысторию 59
Специалист по магии 60
Харизматик 60
Уличный самурай 60
Специалист по технологиям 60
История 61
Где родился ваш персонаж? 61
Где рос ваш персонаж? 61
Где ваш персонаж тренировался? 61
Где ваш персонаж сейчас? 61
Что ваш персонаж думает о более тёмных аспектах мира? 61
Выберите приоритеты персонажа 63
Метатип (очки корректировки) 64
Характеристики 64
Навыки 64
Магия/Резонанс 66
Ресурсы 67
Выберите качества 67
Потратьте карму на индивидуализацию 67
Купите снаряжение 67
Завершите образ 67
Знакомства 67
Знание и языки 68
Последние подсчёты 68
Развитие персонажа 69
Качества 71
Положительные качества 71
Отрицательные качества 74
АРХЕТИПЫ 80
Адепт 81
Боевой маг 82
Декер 83
Диверсант 84
Риггер 85
Специалист по оружию 86
Техномант 87
Уличный самурай 88
Уличный шаман 89
Харизматик 90
НАВЫКИ 92
Прояви свои таланты 92
Астрал 93
Атлетика 93
Биотехнологии 94
Ближний бой 94
Взлом 94
Внимание 94
Воплощение 95
Зачарование 95
Инженерное дело 95
Колдовство 95
Многозадачность 95
Обман 95
Ориентирование 96
Пилотирование 96
Скрытность 96
Стрельба 97
Убеждение 97
Экзотическое оружие 97
Электроника 97
Преимущество в общении 97
Навыки Экспертных знаний 99
Языковые навыки 99
ПУТЬ НАВЕРХ 100
БОЙ 104
Процесс боя 104
Инициатива 106
Боевой раунд 107
Внезапность 108
Параметры оружия / брони 108
Значение атаки / дистанция 108
Боезапас 108
Значение защиты 108
Усиление защиты 108
Сила урона (СУ) 108
Режим стрельбы 109
Навык 109
Вид урона 109
Варианты ведения боя 110
Атаки без оружия 110
Атаки второй рукой 110
Сбивание с ног 111
Захват 111
Множественная атака 111
Преграды 111
Пролом 112
Отряды 114
Взрывчатка, газ и распыление 114
Взрыв и рикошет 114
Газовые атаки 116
Атаки с распылением 117
Создание большого взрыва 117
Окружение и видимость 118

Лечение 119
Первая помощь 119
Аптечка 120
Магия 120
Естественное заживление / медицинская помощь 121
Критический урон 121
Токсины и наркотики 121
Путь введения 121
Скорость 121
Длительность 121
Сила 122
Эффект 122
Концентрация 122
Антидоты 122
Токсины 122
Наркотики 124
МАГИЯ 126
Колдунство забавы и денег ради 126
Основы магии 127
Навыки 127
Истощение 127
Традиции 127
Распознание магии 128
Магия, технологии и сопротивление 129
Магические мастерские 129
Заклинания 130
Изучение заклинаний 130
Сотворение заклинаний 131
Описание заклинаний 131
Боевые заклинания 132
Заклинания иллюзии 134
Заклинания исцеления 135
Заклинания обнаружения 137
Заклинания управления 138
Контрзаклинание 142
Ритуальные заклинания 143
Провал ритуала 143
Сбои 144
Ритуалы 144
Воплощение 146
Призыв 146
Услуги 146
Изгнание 147
Духи и преимущество 147
Виды духов 147
Ментальная связь с духом 149
Духи и дистанция 149
Духовный этикет 149
Зачарование 149
Алхимия 149
Выбор предмета 150
Создание субстанции 150
Использование субстанции ... 151
Создание источника 151
Чтение ауры источников 153
Снятие зачарования 153
Реагенты 153
Источники 154
Виды источников 155
Адепты 156
Очки способностей 156
Способности адепта 156
Мистические адепты 158
Аспектные маги 158
Астральный план 159
Чтение ауры 159
Астральная проекция 160
Астральный бой 161
Астральное выслеживание 161
Магические барьеры 161
Духи-наставники 162
Архетипы духов-наставников ... 162
Инициация 166
Метамагия 167
МАТРИЦА 170
История Матрицы 170
Матрица в повседневной жизни 171
Охрана Матрицы: бюро охраны сети 172
Части Матрицы 173
Виртуальный пейзаж 173
Составные части 173
Виртуальная реальность 174
Сдохшие устройства 174
Починка урона в Матрице 175
Использование Матрицы 175
Этапы использования Матрицы 175
Показатель надзора и конвергенция 176
Демпшок и залипание 176
Шум 176
Киберразъёмы 176
Внимание в Матрице 176
Взлом Матрицы 178
Кибербой 178
Действия в Матрице 179
Брутфорс 180
Взломать устройство 180
Взломать файл 180
Внимание в Матрице 180
Войти на сервер / покинуть сервер 180
Войти через бэкдор 180
Заложить инфобомбу 180
Зашифровать файл 181
Зондирование 181
Инфошип 181
Контролировать устройство ... 181
Ложная команда 181
Найти хеш 182
Обезвредить инфобомбу 182
Остановить программу 182
Отключиться 182
Отправить сообщение 182
Отследить образ 182
Перезагрузить устройство 182
Переключить режима интерфейса 183
Перехватить трафик 183
Подключиться к ригнутому устройству 183
Поиск в Матрице 183
Полная защита в Матрице 183
Проверить ПН 183
Редактировать файл 183
Реконфигурировать характеристики в Матрице 183
Сгенерировать помехи 184
Сменить образ 184
Смоляная яма 184
Спрятаться 184
Стереть след в Матрице 184
Форматировать Устройство 184
Программы 184
Сервер 185
Безопасность и архитектура сервера 185
Лишение электронного доступа 186
Техноманты 188
Функции техномантов 189
Живой аватар 189
Сложные формы 190
Спрайты 191
Виды спрайтов 193
Способности спрайтов 194
Погружение 195
Отголоски 195
РИГГИНГ 196
Основы 196
Модуль контроля и вы 197
Риггерская панель управления .. 197
Риггинг через Матрицу 197
Риггинг транспорта 198
Проверки и вождение 199
Аварии 200
Модификации транспорта 200
Бой с использованием транспорта 200
Риггинг дронов 201
Инициатива дрона 201
Станки для оружия дронов и бой 201
Автософт 201
Значение защиты дрона 201
ДИКАЯ ПРИРОДА 202
Персонажи ведущего 202
Отряды пешек 203
Профессиональный рейтинг ... 203
Примеры пешек отряда 203
Профессиональный рейтинг 0: головорезы и толпы 204
Профессиональный рейтинг 1: члены банд и громилы 204
Профессиональный рейтинг 2 ... 205
Профессиональный рейтинг 3 ... 206
Профессиональный рейтинг 4: организованная преступная группировка 207
Профессиональный рейтинг 5: полицейский/ корпоративный спецназ 207
Профессиональный рейтинг 6 ... 208
Профессиональный рейтинг 7: элитная корпоративная охрана .. 208
Профессиональный рейтинг 8: спецназ 209
Профессиональный рейтинг 9: высококлассный спецназ 210

Профессиональный рейтинг 10: элитный спецназ ... 210
Праймы ... 211
Знакомства ... 212
Примеры знакомств ... 212
Существа ... 216
Простые существа ... 216
Пробуждённые существа ... 216
Дракоформы ... 220
Способности ... 221
Астральная форма ... 222
Броня ... 222
Внушение ... 222
Врождённое заклинание ... 222
Двойственная природа ... 222
Естественное оружие ... 222
Замешательство ... 223
Заражение ... 223
Изменение движения ... 222
Крепкая броня ... 223
Крепкая магическая броня ... 223
Магическая броня ... 223
Материализация ... 223
Мимикрия ... 224
Невосприимчивость ... 224
Обострённые чувства ... 224
Окаменение ... 224
Охрана ... 224
Парализующее касание ... 224
Парализующий вой ... 224
Поглощение Сущности ... 225
Поиск ... 225
Принуждение ... 225
Психокинез ... 225
Разум ... 225
Разъедающий плевок ... 226
Регенерация ... 226
Сглаз ... 226
Сковывание ... 226
Сокрытие ... 226
Стихийная атака ... 227
Страх ... 227
Телепатическая речь ... 227
Управление животными ... 227
Управление погодой ... 227
Форма тумана ... 227
Хватка ... 228
Энергетическая аура ... 228
Яд ... 228
Ядовитое дыхание ... 228
Уязвимости ... 229
ВЕДЕНИЕ ИГРЫ ... 230
Что, дрек его за ногу, делает ведущий? ... 230
Подготовка к игре ... 231
Изучи приключение ... 231
Знай, кого водишь ... 232
Держи материалы наготове ... 232
Знай, чего игроки хотят и ждут ... 232
Сбои и критические сбои ... 232
Репутация и розыск ... 232
Репутация ... 232
Розыск ... 236
Получение знакомств ... 237
Охрана, сенсоры и сканеры ... 238
Уровни зон безопасности ... 238
Запертые двери и другие механизмы ... 240
Оплата работы ... 243
Карма ... 243
Деньги ... 243
СНАРЯЖЕНИЕ ... 244
Параметры снаряжения ... 244
Активные программы ... 244
Боезапас ... 244
Взрыв ... 244
Доступность ... 244
Ёмкость ... 245
Значение защиты ... 245
Значения атаки ... 245
Крепления ... 245
Параметры транспорта ... 245
Режимы ... 245
Рейтинг ... 245
Рейтинг устройства ... 245
Сила урона (СУ) ... 245
Стоимость ... 246
Сущность ... 246
Характеристики ... 246
Покупка снаряжения ... 246
Стандартные товары ... 246
Начальное снаряжение ... 246
Сбыт снаряжения ... 246
Сокрытие снаряжения ... 246
Изменение стоимости за размер ... 246
Беспроводные функции ... 247
Список оружия ... 247
Ближний бой ... 247
Клинки ... 247
Дробящее оружие ... 248
Прочее ... 249
Метательное оружие/снаряды ... 250
Огнестрельное оружие ... 251
Шокеры ... 251
Карманные пистолеты ... 251
Лёгкие пистолеты ... 252
Автоматические пистолеты ... 253
Тяжёлые пистолеты ... 253
Пистолеты-пулемёты ... 254
Дробовики ... 255
Винтовки ... 255
Пулемёты/штурмовые пушки ... 257
Особое оружие ... 258
Пусковые установки ... 258
Модификации ... 259
Патроны ... 261
Всё, что взрывается! ... 262
Ракетные снаряды и ракеты ... 263
Обычная взрывчатка ... 263
Одежда и броня ... 264
Одежда ... 264
Броня ... 264
Модификации брони ... 265
Шлемы ... 266
Щиты ... 266
Электроника ... 266
Коммуникаторы ... 266
Кибердеки ... 266
Аксессуары ... 267
RFID-метки ... 268
Передача данных и контрмеры ... 269
Программы ... 271
Документы и кредиты ... 272
Инструменты ... 273
Устройства и специальные наборы ... 274
Оптические устройства ... 274
Визуальные усиления ... 274
Аудиоустройства ... 275
Звуковые усиления ... 276
Сенсоры ... 276
Сенсорные функции ... 277
Охранные устройства ... 277
Устройства для взлома и проникновения ... 278
Промышленные химикаты ... 279
Снаряжение для выживания ... 279
Пистолет с кошкой ... 280
Биотехнологии ... 281
Основы ... 281
Аугментации ... 282
Церебральные импланты ... 282
Глазные импланты ... 285
Ушные импланты ... 285
Телесные импланты ... 286
Кибер конечности ... 288
Аксессуары для кибер конечностей ... 288
Киберимплантное оружие ... 290
Биоимпланты ... 291
Культивированные биоимпланты ... 292
Магические товары ... 293
Транспорт и дроны ... 294
Мотоциклы ... 295
Автомобили ... 295
Пикапы и фургоны ... 296
Лодки ... 297
Подводные лодки ... 297
Летательные аппараты с неподвижным крылом ... 297
Винтокрылые летательные аппараты ... 297
СВВП/СУВП ... 299
Микродроны ... 299
Мини-дроны ... 299
Маленькие дроны ... 300
Средние дроны ... 300
Большие дроны ... 300
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ... 304
ТАБЛИЦЫ ... 310

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в настольно-ролевую игру «*Shadowrun: Шестой мир*»! В 2019 году исполнилось тридцать лет миру Shadowrun, и, наверное, нет лучше способа отметить такую дату, кроме как выпуском новой редакции одной из самых долговечных настольно-ролевых игр всех времён.

Shadowrun существует так долго, поскольку вбирает в себя всё самое лучшее из ролевых игр и попросту швыряет вам в лицо. Хотите сразиться с коварными злодеями? Жуткими чудовищами? Огнедышащими драконами? Держите! Вот только злодеи одной рукой метают огненные шары, а со второй стреляют разрывными патронами, чудовища охраняют совершенно секретную исследовательскую лабораторию корпорации, ну а дракон… *владеет* этой лабораторией. У вас есть шанс столкнуться со всеми этими опасностями и попытаться выжить в антиутопичном Шестом мире — и вы поймёте, что значит бегать в тени.

Новая редакция — это возможность для улучшения и экспериментирования. Что же мы включили в эту версию? Основные цели просты: сделать классические элементы личности, магии и технологии Shadowrun более удобными, чтобы ускорить понимание правил, при этом всё так же оставляя игрокам разнообразие выбора и тактики. Эта книга правил Shadowrun меньше некоторых предыдущих редакций, но в ней достаточно пространства для манёвров. «Shadowrun: Анархия» существует для тех игроков, которые хотят более быстрой, повествовательной игры, и мы продолжим её поддерживать. «Shadowrun: Шестой мир» занимает более детализированную нишу. В этой редакции вы будете бросать кубики чаще, чем в «Анархии», и у вас будет больше возможностей добиться желаемого. Также здесь представлен широкий выбор всего: будь то снаряжение, заклинания, аугментации и прочее. Мы надеемся, что игроки найдут чем заняться и смогут быстро приступить к делу!

Мы предполагаем, что читать эту книгу будут два типа людей: те, кто раньше играл в Shadowrun, и те, кто никогда этого не делал. Думаем, что других-то и нет. Новичкам стоит ознакомиться с коротким рассказом «Добропорядочный», а затем с главой «Жизнь, что осталась позади», чтобы немного вникнуть в игровой мир, узнать о его истории и, что важнее всего, узнать о ролях игроков. Глава «Игровые концепции» предоставит важную информацию, необходимую для игры. Конечно же, в каждой главе есть нечто ценное, но прочтение

указанных глав в первую очередь даст вам базовые понятия об игре и мире, в котором всё происходит.

Опытные игроки могут сразу перейти к «Игровым концепциям», чтобы изучить основы, однако мы приведём здесь список наиболее важных изменений.

- **Расширенное Преимущество.** Получение и использование Преимущества происходит куда чаще, чем в предыдущих редакциях, а некоторые другие функции теперь совмещены с Преимуществом. Знание о том, как получать и использовать Преимущество, важно для тактики бегущего.
- **Упрощённые параметры оружия.** Пробивание брони и компенсация отдачи были совмещены в более абстрактный параметр «значение атаки». Он используется для получения игроками Преимущества.
- **Упрощение навыков.** Это не идеальная корреляция, но нынешний список навыков, по сути, аналогичен прежним группам навыков.
- **Нет броска брони в ходе проверки сопротивления урону.** Броня улучшает ваше значение защиты, что может помочь вам получить Преимущество или не дать получить его противнику, но она не используется в ходе проверки сопротивления урону. Для броска используется только характеристика Тело.
- **Убраны пределы.** В сложной системе параметр пределов был введён для баланса. А с уменьшением подвижности системы (вкупе с большим упором на скорость) пределы перестали значительно влиять на игру, потому и были убраны.
- **Упрощение структуры действий.** Есть два уровня действий: простое и сложное. Вместе с упрощённой системой инициативы они позволяют сохранить динамику боя, в то же время несколько уравнивая различия между быстрыми персонажами и остальными.
- **Заклинания не используют Мощь.** Силу и эффект заклинания по-прежнему можно усилить, но это необязательно. Так что при желании вы можете просто использовать стандартные заклинания, не заявляя их Мощь.
- **Изменение функций характеристик Матрицы.** Поскольку пределов больше нет, функции характеристик Матрицы изменились. Они помогают определить значение атаки и защиты в Матрице, а также помогают определить подход к взлому.

Спрашиваете, всё ли мы перечислили? Конечно же, нет! У нас ведь целая книга правил! Так что приготовьтесь погрузиться в новую версию Shadowrun и проверить, сможете ли вы быть достаточно быстрыми, сильными, умными или смертоносными, чтобы победить противника, вырваться вперёд и всем утереть нос. Враги попытаются вас прижать, но Shadowrun и существует для того, чтобы вы показали им, что у них ничего не получится. Изучайте игру, веселитесь, пробуйте новое, делайте что-нибудь сумасшедшее и создавайте игровые истории, которые вы будете рассказывать многие годы!

ТЕНЕВОЙ СЛЕНГ

Отправляясь на улицы, воспользуйтесь этим словариком, чтобы сойти за своего.

БезГРЕшник (сущ.) — тот, у кого нет ГРЕХа.
Визворм (сущ.) — дракон.
Визный (прил.) — прекрасный, великолепный.
Воротила (сущ.) — член правления управляющих корпораций.
Выделываться (гл.) — идти развязно, но спокойно; ходить с важным видом.
Гикнуть (гл.) — убить.
ГРЕХ (сущ.) — Глобальная РЕгистрационная Характеристика. Идентификационный номер, назначаемый каждому члену общества.
ГРЕшник (сущ.) — тот, у кого есть ГРЕХ. Честная личность.
Девочка-бритва (сущ.) — представительница женского пола с обширными боевыми модификациями.
Дека (сущ.) — кибердека.
Декинг (сущ.) — использование деки, обычно нелегальное.
Декер (сущ.) — тот, кто нелегально использует кибердеку.
Декнутый (прил.) — злоупотребляющий симсенсом.
Демпнуть (гл.) — совершить принудительный выброс из Матрицы.
Демпшок (сущ.) — болезненные ощущения от принудительного выброса из Матрицы во время глубокого мультисенсорного взаимодействия.
Дзайбацу (сущ.) — (яп.) мегакорпорация.
Драйв (сущ.) — желание или голод, мотивация преодолеть превратности судьбы.
Дрек (сущ.) — (вульг.) дерьмо. Стандартное ругательство.
Жужжать (гл.) — отвалить, отстать.
Звезда (сущ.) — сотрудник «Одинокой звезды», одной из крупнейших частных корпораций по охране порядка в мире.
Звенелки (сущ.) — деньги, обычно наличные.
Инфокража (сущ.) — кража данных с компьютера, обычно при помощи декинга.
Инфораб (сущ.) — корпоративный декер или другой сотрудник, работающий с данными.
Инфотовар (сущ.) — файл данных, имеющий цену на чёрном рынке.
Кайфовый (прил.) — хороший, крутой, приемлемый.
Киб (сущ.) — (вульг.) эльф.
Клыкастый (сущ.) — (вульг.) орк или тролль.
Кобун (сущ.) — (яп.) член клана якудзы.
Колдун (сущ.) — чародей, обычно маг.
Комм (сущ.) — сокращение от слова «коммуникатор», телефон, ручной компьютер, проигрыватель музыки, игровое устройство и тому подобные гаджеты, умещающиеся на ладони.
Корп (сущ.) — корпорация.
Корповский (прил.) — корпоративный.
Кред (сущ.) — деньги; репутация, в особенности положительная.

Круп (сущ.) — (вульг.) стандартное ругательство, ссылающееся на чей-то зад.

Лёд (сущ.) — охранная программа. От «лишение электронного доступа».

Мальчик-бритва (сущ.) — представитель мужского пола с обширными боевыми модификациями.

Мистер Джонсон (сущ.) — анонимный наниматель или агент корпорации, вне зависимости от пола или национальности.

Моджо (сущ.) — (кариб.) магия, заклинание.

Мокруха (сущ.) — убийство, иногда заказное.

Мотобанда (сущ.) — банда на мотоциклах.

Мясо (сущ.) — физическое тело. Органы, изъятые для продажи.

Мясной (прил.) — то, что свойственно реальному миру.

Наёмный раб (сущ.) — работник корпорации на низкой должности.

Наймаг (сущ.) — волшебник (обычно маг), нанятый корпорацией.

Наймит (сущ.) — наёмник.

Нутрисоя (сущ.) — дешёвый бакалейный продукт из соевых бобов.

Нюйена (сущ.) — стандартная мировая валюта.

Обойма (сущ.) — пачка патронов для огнестрельного оружия.

Омаэ (сущ.) — (яп.) близкий друг, можно использовать с сарказмом.

Орглегерство (сущ.) — торговля органами или киберимплантами, извлечёнными из (некогда) живых.

Оябун (сущ.) — (яп.) глава клана якудзы.

Пешка (сущ.) — сленговое обозначение офицеров «Странствующего рыцаря».

Пикси (сущ.) — (вульг.) эльф или выдающий себя за эльфа.

Плекс (сущ.) — городской комплекс, сокращение от «метроплекс» (метрополисный комплекс).

Подключка (сущ.) — введение чипа или кредстика в считывающее устройство.

Пожиратель одуванчиков (сущ.) — (вульг.) эльф.

Полит (сущ.) — политклуб или член политклуба.

Политский (прил.) — то, что свойственно для политклуба.

Полумерок (сущ.) — (вульг.) дварф.

Помехи (сущ.) — проблемы, обычно социального уровня.

Простак (сущ.) — (вульг.) не маг.

Простой (прил.) — не магический.

Прошитый (прил.) — оснащённый кибернетическими улучшениями, особенно улучшающими рефлексы.

Разводчик (сущ). — орочий сленг, обозначающий «нормального» человека.

Разрастание (сущ.) — метроплекс (см. «Плекс»).

Разрастаться (гл.) — общаться с кем-то, кто ниже по социальному уровню.

Разъём (сущ.) — соединение или отсоединение от Матрицы или другого приспособления при помощи разъёма. «Подключиться» означает установку соединения, «отключиться» — разрыв соединения. Использование слова «разъём» без дополнительных слов обозначает смену состояний.

Резервуарник (сущ.) — тот, кто прошёл через обширную кибернетическую замену. Прозвище ссылается на часть процесса, в ходе которого пациента погружают в резервуар с питательной жидкостью.

Рочный (прил.) — излишне или ненужно украшенный, сокращение от «барочный».

Самурай (сущ.) — (яп.) наёмник или боец для найма. Предположительно, имеет кодекс чести или хорошую репутацию.

Сарариман (сущ.) — (яп.) работник корпорации. Слово пошло от неправильного произношения английского слова «служащий» (salaryman).

Свэг (прил.) — крутой.

Симсенс (сущ.) — запись или трансляция, позволяющая смотрящему её чувствовать и ощущать то же, что и участники.

Сквот (сущ.) — заброшенная городская зона, в которой кто-то живёт; (вульг.) дварф.

Скример (сущ.) — кредстик или другой идентификатор, включающий тревогу при использовании.

Скрип (сущ.) — временная валюта, обычно используемая мегакорпорациями.

Сливаться (гл.) — напортачить, всё испортить.

Со ка (яп.) — я понимаю, ясно.

Соекофе (сущ.) — кофезаменитель из соевых бобов.

Суй на ходу (гл.) — поторопись, переходи к делу, шевелись.

Тридео (сущ.) — трёхмерный наследник видео. Сокращённо «трид».

Трог (сущ.) — (вульг.) орк или тролль, сокращение от слова «троглодит».

Фраг (сущ.) — (вульг.) стандартное ругательство, ссылающееся на акт соития.

Фрагнутый (прил.) — (вульг.) сломанный, попавший в беду.

Хакер (сущ.) — тот, кто нелегально взаимодействует с Матрицей, используя кибердеку (как декер) или при помощи своего разума (как техномант).

Хиляк (сущ.) — (вульг.) дварф, эльф или человек. Обычно слово используется троллями и орками.

Хой (межд.) — (голланд.) «привет», неформальное приветствие.

Хром (сущ.) — кибернетика, особенно если очевидная.

Чаммер (сущ.) — друг; аналогично «приятель», «дружище».

Чёткая правда (сущ.) — факт или честное заявление.

Чипированный (прил.) — восприятие, навыки, рефлексы, мускулы и тому подобное, улучшенное при помощи кибернетики.

Як (сущ.) — (яп.) якудза. Или член клана, или сам клан.

ДОБРОПОРЯДОЧНЫЙ

АВТОР – С. З. РАЙТ

— Надеюсь, она хотя бы умеет с людьми диалог вести, — сказала Исток, закинув ноги на небольшой и шаткий обеденный столик. Пристальный взгляд её тёмных глаз сосредоточился на Нэш. — Потому как у тебя это получается отвратно.

— Она права, — сказал Башня, сидя на кухонном столе. — Порой хладнокровие — это не про тебя.

Нэш скривила рожу, выудила одинокий носок из своей раковины и швырнула его в жёлтый мешок для белья на стирку.

— Ви поручился за неё и сказал, что она хорошо умеет болтать. Сейчас, честно говоря, я готова положиться на того, кому мы можем доверять.

— К слову о доверии. Почему мы встречаемся с ней в твоей квартире? — спросила Исток.

— Во-первых, я доверяю мнению Ви. Во-вторых, это не моя единственная квартира, тупица.

Послышавшийся от входной двери стук заставил всех резко зашевелиться. Нэш швырнула мешок в ближайший шкаф, подошла к двери и выглянула в глазок.

Башня спрыгнул со стола и устроился в кресле. Он пригладил аккуратно подстриженные волосы, поправил очки и выпрямился для идеальной осанки.

Исток усмехнулась под нос, зажигая очередную сигарету.

— Она хотя бы пунктуальна, — сказала Нэш. Она глянула на остальных. — Порядок?

Башня по привычке кивнул, Исток небрежно махнула рукой. Нэш открыла замки и распахнула дверь.

В холле стояла тощая троллиха с ярко-розовыми губами и волосами, одетая в толстовку и джинсы. Она подняла руку в приветствии:

— Я Роуз.

— Нэш. Заходи.

Нравится мне это дело. В прошлом месяце мне пришлось изображать из себя хладнокровную убийцу, и я сумела запугать противника, заставив сдаться. На той неделе я была чудной бестолочью, которой с рук сошло убийство. В прямом смысле. А теперь я вся такая гламурная, элегантная и собираюсь кое-что найти во дворце.

Я перекинула волосы через плечо (причёска #29LBr, идеально подходящая для того, чтобы изображать кокетку), подходя к неприметной металлической двери, возле которой стоял мужчина в ливрее. Вход был неплохо сокрыт сбоку роскошного особняка, куда мой наниматель меня послал стырить кое-что у некоего «Мистера Макгаффина», как я его называю. Он должен быть сейчас внутри.

Что я люблю в одиночной работе, так это свободу выглядеть и вести себя так, как хочется, — чёрт, да можно быть совершенно другой *личностью*. Когда никто не знает, кто ты, куда проще вжиться в ситуацию. Или в образ, как в данном случае.

Когда я приблизилась, человек у двери вытянулся по струнке.

— Мэм, — сказал он, деловито кивнув. Он указал на парадный вход особняка и хорошо освещённый подъезд, где было полно дорогих машин и богачей. — Вам стоит направиться ко входу с фасада. Этот вход предназначен для прислуги.

— Спасибо, но я как раз там, где нужно, — ответила я, протягивая ему подделанное приглашение в дополненной реальности. Вздохнув, молодой человек принялся его рассматривать. Бегло осмотрев приглашение, он уже было потянулся к двери, но потом решил взглянуть ещё разок. Моё сердце замерло, пока он, хмурясь, изучал приглашение. Он взглянул на меня бледными глазами, полными странной смеси холода, апатии и подозрительности.

— Непохоже на остальные, — сказал он.

— Если вы внимательно посмотрите ещё раз, то увидите, что всё в порядке, — произнесла я, старательно выдерживая спокойное выражение лица, пока сердце бешено колотилось в груди. Хорошо, что он всё-таки действительно решил посмотреть, и пока он отвлекался на ДР, я немного надавила на него магией — совсем капельку, почти неощутимо подталкивая его к сотрудничеству — и произнесла:

— Моё приглашение в порядке. Ты можешь пропустить меня.

Пробежал мимолётный туман. Портье перестал хмуриться и открыл дверь, волшебным образом принимая мои слова если не за прямой приказ, то за правду.

— Наслаждайтесь вечером, мэм, — сказал он.

— Этим и собираюсь заняться, — честно призналась я и как можно быстрее вошла внутрь, сохраняя иллюзию достоинства.

— И вот мы вытаскиваем этого чувака из фургона, — сказала Нэш, открывая вторую банку пива, — отдаём его «мистеру Джонсону». И знаете, что этот говнюк сказал?

Группа сидела в квартирке. Болтовня постепенно дошла до страшилок.

— Он спросил: «Где его большой палец?» — сказала Исток, покачав головой.

Роуз вздёрнула брови.

— В наших записях не сказано, что он спрашивал о большом пальце. Только о его хозяине, — ответил Башня.

— Уверен? — спросила Исток, щурясь на Башню.

— Что? — Башня приоткрыл рот. — Конечно, уверен! Мы же говорили об этом!

Лицо Исток оставалось всё столь же суровым.

— Эй, ребят, этим же *я* занимаюсь, — сказал Башня, повышая тон голоса.

Роуз уже было открыла рот, чтобы что-то сказать, но Нэш заговорила первой:

— Ты мастер ведения записей, чувак. Спокойно, — сказала она.

Суровое лицо Исток смягчилось, и она расхохоталась. Башня щёлкнул языком и сложил руки на груди.

Роуз вновь открыла рот, но Исток хохотнула и сказала:

— Полагаю, в этот момент мистер Джонсон говорит, что он не собирается нам платить, и я уже готова пустить его на колбасу…

— Да, — поддержала Нэш. Роуз захлопнула рот и улыбнулась, в то время как остальные принялись перекрикивать друг друга.

— …он сказал, что не будет нам платить, поскольку мы не принесли ему то, о чём он *вообще* не просил…

— …я пытаюсь вас всех успокоить, чтобы мы могли *поговорить* об этом, — сказал Башня. — И как мы только не заметили, что у него нет большого пальца?

— …офрагенно нелепо, — сказала Нэш. — Я пытаюсь найти укрытие, и вы…

— Нэш, дорогая, — произнесла Исток и, ухмыляясь, повернула голову к Нэш, — Что твоя чудесная головушка посчитала уместным сказать в той ситуации?

— Ох, чёрт. — Нэш запустила руку в свои чёрные кудри. — А что *я сказала*-то? Явно что-то нехорошее…

Исток беззлобно хлопнула по столу и указала на Роуз.

— Вот *эта* вот, — сказала она, кивнув в сторону Нэш, — поворачивается к Джонсону и говорит: «Не знаю, может быть, у вас в заднице. Учитывая то, как глубоко вы засунули себе башку в задний проход, советую осмотреться — может, найдёте.

Нэш надула губы, опустила голову и кивнула:

— О. Ну да.

Башня покачал головой и прикрыл глаза, недовольно бормоча.

Исток ухмыльнулась.

— И тут они начинают шмалять!

Пройдя мимо охраны внутрь дома, если только столь огромное и роскошное здание вообще можно назвать домом, я нашла гардеробную. Фальсификатор, у которого я купила приглашение, также продавал информацию. За немного нюйен сверх уплаченного я получила в своё распоряжение карту дома и комбинацию замка к шкафчику прислуги, на которую я была похожа и которой сегодня не будет. Я уж гадала, будет ли эта информация настолько же надёжной, насколько и приглашение (дрянь, честно говоря), но особо ничего с этим сделать не могла, учитывая то, что я уже была внутри одна.

За несколько минут я оделась в простую чёрную униформу и изучила бейдж, прикреплённый к низу рубашки. На нём было написано «Шарлотта», а также красовалась фотография робкой девушки. Я решила, что смогу повторить такой облик, и спряталась в туалетной кабинке, чтобы завершить образ. Мои длинные каштановые волосы стали светло-русого цвета — короткая неопрятная причёска #82SBl. Пока мои искусственные волосы меняли цвет, длину и текстуру, я изменила крохотные пластины под кожей лица на установку #3PE, которая достаточно походила на Шарлотту — потребуется лишь пара дополнительных изменений, чтобы схожесть была сносной. Через пару минут я утёрла пот со лба и приняла обезболивающее — такое изменение лица болезненно в ходе самого процесса, да и после всё болит довольно долго. Но взглянув в зеркало, я поняла, что теперь действительно похожа на Шарлотту.

Звон тарелок, сковородок и людская болтовня на кухне также сыграли мне на руку. Никто не задавал вопросов, когда я взяла поднос с напитками и пошла к гостям.

За дверями, что вели в большой зал, меня ждала какофония из музыки и света. Разукрашенные и наряженные люди самозабвенно танцевали на первом этаже, в то время как более чванливые, теша себя напитками, спокойно проводили время на нескольких балконах — нет, на одном огромном балконе, вздымавшимся под украшенным звёздным светом куполом, расположенным высоко над головой.

Музыка, свет и всё происходившее позволяли мне куда лучше слиться с толпой, но это также осложняло поиски мистера Макгаффина.

— Мне удалось поломать две их пушки, прежде чем вы двое забрались в фургон, — с ухмылкой произнёс Башня, позабыв о притворной холодности.

— Я сделала всё, что могла, учитывая, что *кое-кто* не смог свои руки держать при себе. — Нэш

пристально посмотрела на Исток. Та пожала плечами.

— Разве это преступление — зарабатывать тем, что тебе нравится делать?

— Знаешь, конкретно в этом случае… да, — сказал Башня.

— И это мне говорит тот, по чьим словам я впустую тратила деньги на тренировки духовного боя… — сказала Исток.

— Я такого не говорил!

— Кто знал, как спасти твою задницу, когда то облако дизельного выхлопа возникло в нашем грузовике и попыталось тебя вывернуть наизнанку?

— Я просто сказал, что эти деньги можно потратить на нечто более полезное…

— Напомню, мистер Матрица, что твоя *бессознательная* тушка…

— …с тех пор поняла свою ошибку, — ответил Башня. — Спасибо, что спасла мою задницу снова, о мудрейшая.

Роуз приподняла руки и сказала:

— Мне очень не хочется вас прерывать, но помнится, ранее вы сказали, что мистеру Джонсону нужен был *большой палец*?

— Да! — выкрикнула Нэш, вскинув руки. Она была громче и расслабленней из-за выпитого пива. — Ублюдок даже не просил о нём!

— Зато его рожа просила кулака за неуплату! — сказала Исток, и обе женщины зашлись хохотом.

— Расскажи ей про рампу, — сказал Башня, сморщив нос.

— Ох, Призрак милостивый, эта хренова рампа. — Сказав это, Нэш помассировала себе переносицу. — Я лишь хочу напомнить, какую дрекову кучу бабла я потратила на наш фургон после этого…

— Во имя всего святого, что с тобой не так? — воскликнула Исток. — Переходи уже к сути дела, девочка. Пожалуйста.

Нэш прищурилась.

— Хорошо. Суть дела, — сказала она и села перед Роуз. — Ротодроны пробили нам крышу, наймиты мистера Джонсона дышат нам в спину, а я гоню как чумачечая по той части города, где народ *волнуется*, если кто-то гонит как чумачечий. — Она выпрямилась и приподняла ладони. — Но всё в порядке, поскольку я знаю, что делаю.

Тут Исток начала смеяться, и Нэш продолжила несколько громче:

— Ну да, на улицах полно народу, дороги с односторонним движением — лютый бред, но я знаю, куда ехать. Так что всё в порядке.

— Сказала женщина, отключившая «Сетевого гида» просто потому, что её раздражал его голос, — подметил Башня.

— Но он отвратителен! — воскликнула Нэш.

— Ты просто могла отключить голос… — сказал Башня.

— И тут Нэш решает срезать! — перебила их обоих Исток.

Башня рассмеялся.

— Этот мост *всегда* опущен! Всегда! — сказала Нэш.

Исток улыбнулась Роуз.

— Вот только в тот день…

— Вот только в тот день мы несёмся по улице, всё не можем сбросить хвост, — продолжила Нэш, — и тут мост, который *должен быть опущен*, разводится. Ворота опускаются, машин полно…

— И я тебе говорю: «Жми», — встревает Исток.

— Ага, — качает головой Нэш. — А я такая: «Ты с ума сошла?»

— А я ответила: «Доверься мне».

Нэш и Исток обменялись тяжёлыми взглядами, после чего Нэш вновь взглянула на Роуз.

— Я и доверилась. Вжала по полной. Думала, что если она ошибается, то я всё равно смогу совершить прыжок, если наберу достаточную скорость.

Исток кивнула.

— Но не потребовалось. Заклинаний я знаю немного, но вот в барьерах смыслю, а барьеры по форме могут быть похожи на рампу.

Башня прикрыл глаза.

— Мне очень хотелось бы, чтобы ты проводила хоть какие-то расчёты, когда принимаешь такие решения.

Исток фыркнула.

— И мы взлетели по рампе. — Нэш хлопнула ладонью по столу, после чего дёрнула ей вверх. — И мы, блин, летим. Я ору, как сумасшедшая…

— Я понимаю, что мы все умрём… — добавляет Башня как бы между делом.

— А я *развеиваю* этого фрагово заклинание прямо перед носом следующей за нами машины, и она летит вниз, вниз и в реку, — с довольной ухмылкой сказала Исток.

— И мы каким-то образом оказались на другом конце моста, — продолжила Нэш.

— Целые и невредимые! — добавила Исток.

— Скажи это моей спине, — бросил Башня.

— Тот ещё *хаос* был, — сказала Нэш и покачала головой, после чего хорошенько так глотнула пива. — Но чёт я тут болтаю и болтаю…

Нэш поставила выпивку перед собой и протянула ладонь к Роуз.

— Расскажи нам побольше о том, что ты делаешь.

Проведя час или два в поисках, периодически натыкаясь на гостей, что считали меня за прислугу, я наконец-то нашла его — он развлекал кучку своих обожателей на самом верхнем этаже балкона, прямо под куполом.

К несчастью, путь наверх преграждали двое охранников. Я не особо горела желанием светить перед ними своим бейджиком работника — что-то подсказывало мне, что ни бейдж, ни приглашение не позволят мне пройти дальше. Если я права и я привлеку к себе их внимание, то мне будет куда сложнее отсюда выбраться. Будь у меня пособники, быть может, один из них сумел бы мне помочь — отвлёк бы или выход нашёл. Но, как я уже говорила, я сегодня была одна.

Я уже несколько часов провела здесь, и меня тошнило притворяться прислугой. Я давно раздала все напитки с подноса и теперь просто носила несколько пустых бокалов для видимости — ведь если ты прислуга и у тебя ничего нет, то здесь что-то не так. Необходимость таскать

подносы со всякой ерундой была определённо одним из самых больших минусов такой маскировки. Плечи страшно ныли, но это натолкнуло меня на одну мысль.

Поднос я оставила на балконе в местечке, где народу было поменьше, после чего осмотрела толпу в поисках того, что мне нужно. Сначала я отыскала двух танцоров, которых заприметила ранее, когда выискивала свою цель. Тщательно скрывая свою магию, я сотворила парочку заклинаний Управления эмоциями, дабы разбудить в них некоторую игривость. После этого я аккуратно воплотила Магические пальцы, чтобы переместить пустой бокал со стола через перила балкона и отпустить предмет посуды в свободный полёт. Он упал вниз, стекло разбилось прямо посреди танцующих. Послышалось несколько вскриков, заглушивших музыку, и все начали крутить головами по сторонам.

По мере того как крики внизу превратились в смущённый смех, я проскользнула мимо охранников, применив заклинание Невидимости.

С этого момента всё стало куда проще. Я уговорила свою цель покинуть компанию его поклонников, убедив всех, что он меня знал. Я заставила его поверить данному мной обещанию, которое я не собиралась выполнять, чтобы подобраться к нему поближе и чмокнуть в щёку, оставив след «приправленной» помады для поддержания лжи. Потом я попросту утащила у него то, что мне было нужно, и свалила оттуда.

Роуз умолкла, после чего сделала глоток. Башня, переглянувшись с остальными, осторожно спросил:

— И… что же ты взяла?

Роуз надула губки, посмотрела на остальных, после чего аккуратно сунула руку во внутренний карман своей толстовки. Она выложила на стол нечто завёрнутое в салфетку и развернула. Внутри салфетки лежал мертвецки бледный большой палец взрослого. Там, где палец должен был крепиться к руке, было серебряное отверстие ввода. Роуз следила за Исток, Башней и Нэш, пока они сначала дружно смотрели на палец, а потом взглянули друг на друга.

— Мне кажется или это палец нашего парня? — спросила Исток.

Нэш взглянула в глаза Роуз и прищурилась.

— Нет, тебе не кажется, — ответил Башня.

— Чё за дела? — спросила Нэш.

Роуз пожала плечами.

— Ты упомянула его. Когда тебя нанимают красть такие вещички, ты их запоминаешь.

— Нет, это-то понятно, — сказала Нэш и поднялась на ноги, после чего рявкнула: — Но как так получилось? Кто тебя нанял?

— Эй, эй, — попытался вмешаться Башня.

— Расслабься, — тихо добавила Исток.

— Я только что рассказала как, — ответила Роуз. — А уж *кто* меня нанял… я знаю не больше вашего. Возможно, кто-то хотел поставить палки в колёса *вашему* нанимателю. Мы же все фрилансеры. Такое случается.

Нэш стиснула челюсти.

— Слушай, если ты не начнёшь говорить, я…

— Нет, хватит уже этого дрека! Успокойся! — крикнул Башня.

Женщины уставились на него с удивлением.

— Мы наступаем на одни и те же грабли, и если мы это не признаем, то они нам будут лишь мешать. — сказал Башня уже тише. Он встал перед Нэш и хотел было положить руки ей на плечи, но заметил в её глазах выражение, заставившее его одуматься. — Я лишь прошу, чтобы вы остановились и подумали на секунду. Она рассказала нам историю. *Верим* ли мы ей или нет — прости, Роуз. — Тут он виновато глянул на троллиху.

— Всё в порядке, — ответила Роуз.

— …мы всё ещё знаем, что она нас не подвела. Мы взяли мальца и привели его прямиком к мистеру Джонсону. Не её вина, что мистер Джонсон не сказал напрямую, что ему надо было, — а сказал бы, так мы наверняка заметили б, что у парня недостаёт большого пальца, до того, как его взяли. — Башня вновь перевёл взгляд с Нэш на Роуз. — Я так полагаю, что этот приём случился четырнадцатого или даже раньше?

Роуз кивнула.

— Да, в ночь с четырнадцатого.

Выражение лица Нэш смягчилось.

— А мы его скрутили ранним утром пятнадцатого.

— «Приправленная» помада, — пробормотала Исток, усмехаясь. — Неудивительно, что его удалось так легко взять. Я думала, что он в стельку пьян.

— И после всего, что мы ей уже рассказали, — сказал Башня, — я готов поставить на то, что она может выследить мистера Джонсона, отдать ему палец и оставить себе всю сумму. Но вместо этого…

Он жестом указал на завёрнутый в салфетку палец. Роуз пожала плечами.

— Я больше не могу работать в одиночку. Мне нужно, чтобы кто-то за мной присматривал, а вы вроде нормальные ребята. Ну и Ви за вас ручается. Возможно, я смогу всё сгладить и выручить за это положенные вам деньги. Возможно, я даже поделюсь этими деньгами с вами в качестве подарка для установления тёплых отношений в команде?

Нэш покачала головой и плюхнулась обратно на сидение. Она уставилась на палец.

— Ладно. Сделаешь это — и уберёшь эту хрень с моей кухни — и ты нанята.

ЖИЗНЬ, ЧТО ОСТАЛАСЬ ПОЗАДИ

Я всё ещё помню тот день, когда мне довелось увидеть дракона над Таймс-сквер. Но народ говорит не об этом случае. Они говорят о Рюмё, что появился в небесах над Фудзиямой в канун Рождества 2011 года. Они говорят о 12 января 2012 года, когда Дункельцан появился в Денвере. Этот день так вообще считается государственным праздником в СКАШ. Когда я родился, драконы были обычным делом. Рюмё, Дункельцан, Хестаби, Аламейс, Нахтмейстер, Лофвир и так далее. Я вырос, зная имена всех великих драконов, словно знаменитостей или атлетов. У меня даже были коллекционные карточки с ними.

Сегодня же имя Джонни Спинрада произносят примерно с тем же воздыханием, что и имя Лофвира. Даже драконы стали чем-то обычным, когда появилось нечто новое. Хочешь знать тайну Шестого мира? Ты особенный до тех пор, пока не появится кто-то ещё. Драконы остаются символом перемен в мире. Перемены в Шестом мире — так мы его назвали, когда в нём появилась магия, — не всегда вели к лучшему. Старое всё ещё имело вес после перемен. Мы смотрели старые трид-шоу, ели всё ту же дрянь. Мир развивался медленно — по словам некоторых, он лишь деградировал. Что же до драконов, то изменения означали то, что они столкнутся с проблемами этого мира. Некогда мифические существа оказались вовлечены в обычную людскую жизнь. Их показывали по ТВ, они открывали бары, а один так и вовсе избирался на пост президента СКАШ. И победил на выборах.

А потом драконы начали умирать. Их смерти были потрясениями наравне с величайшими знаменитостями планеты, и эти события изменили наше представление об этих существах. Внезапно они оказались смертными, как и все остальные. А если что-то смертно, то это можно убить. Половина упомянутых мною драконов либо мертвы, либо пропали без вести. Каждая смерть сотрясала мир подобно землетрясению, заставляя власть имущих восстанавливать силы. И тут появились мы. Мы так выживаем каждый день. Войны теперь не всегда ведутся на поле боя — даже не всегда в медиапространстве. Они ведутся в тенях, в которых общественность осознаёт лишь последствия, но не то, с чего всё началось. А иногда даже этого не понимает. Если знать, куда и как смотреть, то в итоге можно наткнуться на детали бега в тени или даже теневой войны. Помнишь, говорили о складе в Рентоне, который сгорел после незаконного вторжения в охраняемое «Центурионом» хранилище? А потом ещё несчастный случай несколько дней спустя, когда известный учёный из «Мицухамы» утонул? Всё это

было операцией по заметанию следов — чтобы никто не знал, над чем «Мицухама» работает. А вот о нападении на хранилище «Мицухамы» в Матрице ты наверняка не слышал, потому что эту информацию они не распустили. Не слышал ты и о том, как в Редмондской пустоши пытались выследить бегущих, которые эту работу выполняли, потому что жители пустоши слишком бедны, чтобы на них обращали внимание в новостях. Вот такую жизнь мы ведём. Анонимную.

Поверь мне, лучше уж быть неизвестным, чем выделяющимся. Жизнь в Шестом мире — это как игра в царя горы. Все хотят оказаться на вершине, но как только ты этого добиваешься, кто-то да попытается тебя оттуда спустить. После всех этих битв понимаешь, кто какое место занимает в иерархии. Самых крутых ребят тяжелее всего подвинуть, а те, кто поменьше, должны работать быстро, чтобы вникнуть в суть дела. Видишь ли, наш мир даже драконов убивает, так какие у тебя шансы оказаться на вершине? Знай, чаммер: ты — мелочь, и времени у тебя на вникание мало. Начинай сейчас.

ТАКИМИ РОЖДЕНЫ

Говорят, что люди приходят к определённому положению в жизни потому, что оно их устраивает. Такое утверждение подходит тем, кто живёт оправданиями. Однако на нашу жизнь влияет ещё множество факторов, кроме способностей. Рождение и возможности поставили нас в то начальное положение, из которого тяжело выбраться. Я родился в мире, где возникали новые расы, менялась демография, зарождалась магия, а корпорации перешли все границы и одержали господство. Мой мир — это заполненные улицы, нехватка еды, болезни, бедность и преступность. Если ты читаешь это сейчас, то ты родился уже среди последствий существования моего мира. Оглядываясь по сторонам, я думаю, что моему поколению ещё повезло. Вначале выбор ещё был. Люди пытались понять правила, устроиться в жизни. Понять, где их место. Старички из сороковых и пятидесятых всё делали по-своему. Они ухватили свой кусок тогда, когда куски ещё были. Кто-то из них убрал пальто на вешалку и напялил на себя костюм, продавая себя во благо корпоративных интересов. Кто-то пошёл иным путём и вместо корпораций выбрал тени.

У тебя ещё есть выбор. Ну, что носить, что есть, где закупаться. Этот выбор существует, пока позволяют корпорации. Видишь ли, они создали систему, которая должна нас разделять, делать бессильными и не давать что-либо узнать. И это хорошо, если у тебя нет своей головы на плечах, но что, если тебе хочется чего-то большего, чем особый рамен по средам? Какие у тебя возможности получить это нечто большее?

Играй по правилам и быстро поймёшь, что мир построен так, чтобы загнать тебя в рамки. Этот же мир требует, чтобы ты платил налоги и покупал на самом-то деле ненужный тебе дрек. Ты — топливо для корпоративной машины. Где ты находишься в пищевой цепочке, зависит от того, с чего ты начал. Несмотря на то, что тебе втюхивают корпорации, большинство всё же не рождены служить им. Большинство рождаются в этом мире с нейтральной **Глобальной Регистрационной Характеристикой**, или **ГРЕХом**, который прикрепляется к ним в госпитале или уполномоченными акушерками.

Поскольку рождён ты в системе, то первые пятнадцать лет твоей жизни для тебя предрешены. Ты идёшь учиться, где-то в средней школе тебя тестируют на наличие магических способностей, после чего распределяют в карьерные классы перед старшей школой. И тут нет никакой разницы, родился ли ты в услужении корпорации или же в функционирующем государстве. У пробуждённых возможностей меньше. Ещё меньше — у металюдей. Лучшее, на что большинство из нас могут надеяться, — так это работать служащим в «Барахолочке» на углу. Система поддерживает корпорации и криминализирует любые свободы, угрожающие корпоратам, — например, когда работники по своей воле идут предоставлять услуги тем работодателям, которые готовы им платить. Смена корпораций без корпоративного одобрения стала нелегальной. И для того чтобы улучшить условия своих жизней, наёмным рабам требуется провернуть сложное дельце, которым занимаемся в тенях мы. Бегущие в тени — это те, кто решает проблемы. Мы существуем вне системы, а значит, мы ей неподвластны.

Мне удалось враньём и с поддельным ГРЕХом поступить в независимую школу, где я получил достаточное образование для того, чтобы стать неплохим хакером и выйти из системы. Моим однокашникам повезло меньше — школы для банд являются своего рода вербовочным пунктом. Редко когда городской парнишка не причисляет себя к какой-либо фракции. Даже дети корпоратов состоят в бандах, о которых им не стоит забывать. Через какое-то время это становится стилем жизни.

Не всем везёт родиться с возможностью выбирать. Большинство рождаются столь бедными, что даже не могут пойти в госпиталь и зарегистрироваться. Как и я, они не получают официального образования, если только не подделают документы. А тех, кто без документов, считают отбросами общества, их игнорируют и ссылают в самые бедные части городов. Да-да, твоя ценность зависит от того, кому прихотливые корпораты и государства решат выдавать документы. Круто, да? Короче, ГРЕХ стал отличительным знаком личности. Не все даже могут запросить этот документ. Официальное признание разумности метавидов Корпоративным Советом за 2072 год описывает, какие виды могут получить ГРЕХ, а какие нет. Здесь, на улицах, мы знаем, что настоящей проверкой квалификации являются деньги. В своём завещании Дункельцан велел потратить свои огромные драконьи богатства на ГРЕХи для бесправных. Он помогал людям попасть в систему, но никто так и не задумался, а хорошо ли быть её частью. Быть может, нам всё же стоило выживать и иногда процветать вне её?

Бег в тени — это механизм выживания. Ни в «Барахолочке», ни в офисе не поработаешь без ГРЕХа.

Но вот для нас ГРЕХ лишь всё усложняет. Если тебя схватят, то про тебя всё будут знать: твоё прошлое и даже твой адрес проживания, если ты неосторожен. Вот поэтому мы и обзаводимся уличными именами. Это альтер эго, способ вести дела, не рискуя всем, чего ты сумел добиться в этой жизни. Без какой-то личности — твоего личного бренда — выбор у тебя невелик. Да, всё ещё можно выкарабкаться из низов, получив футбольную или борцовскую стипендию, но большинству из нас не удаётся уйти дальше пятнадцати кварталов от места своего рождения. Через какое-то время мы просто перестаём искать способ выбраться. Таков путь для большинства из нас, но как я уже говорил, всё иначе, если ты особенный.

Так что давай посмотрим, как можно стать особенным.

ПРОБУЖДЁННЫЕ

Всё ещё ведутся споры о том, чем является магия на самом деле. Волшебник пропускает через себя магию иначе, чем шаман или адепт. Но все они связаны с концептами маны и Сущности — простые названия для связей с вещами и силами, которых мы не понимаем. В 2022-м с чьей-то лёгкой руки появился термин **Пробуждённые**. Родиться Пробуждённым — значит иметь способность управлять маной. С этой силой можно призвать духов из воздуха, сотворить огненный шар и швырнуть его по улице или даже оставить собственное тело позади и отправиться в сумрачное измерение, известное как астральное пространство. Некоторые могут направлять ману через свои тела, обретая чудные способности вроде возможности обогнать машину или пробить кулаком кирпичную стену.

Магия открыла новые двери. Внезапно появился ещё один способ выбраться из трущоб, кроме спорта и секса. У детей, родившихся со способностями, появилась возможность выбирать. Массачусетский технологический институт добавил «тавматургический» в название, превратившись в МТТИ, и стал предлагать ребятам стипендии, которые позволяли им выбраться из бедноты. Правда, не всё было так радужно. Никто не рассказывает, что происходило в старшей школе. Маги, шаманы и адепты поголовно становились жертвами насмешек и насилия до тех пор, пока не понимали, как могут эффективно использовать свою силу. Тени полнятся историями вроде той, что случилась с Ребеккой, которую всю жизнь обижали, пока она резко не научилась создавать энергетический шар. Как только Пробуждённые начали причинять вред людям, закон больше не был на их стороне. В разных странах всё было по-разному плохо. Многих Пробуждённых детей толпа поначалу попросту забила насмерть. В некоторых более религиозных странах пользователей магии клеймили демонами и наказывали соответственно.

Продолжалось это недолго — до тех пор, пока народ не понял, что они тратили ценный ресурс впустую. Гонка вооружений изменилась. В итоге корпорации попытались захватить всех магов, до которых

только могли дотянуться, — хотели иметь контроль над столь желанным для всех ресурсом. Корпорации хватали Пробуждённых и духов с такой истовостью, что факт рождения нормальным, которых всё ещё было большинство, казался каким-то недостатком. Пробуждённые живут в отличном от нашего мире — в прямом смысле, более волшебном. Если ты рождён Пробуждённым и зубная фея пришла к тебе после твоего первого выпавшего зуба, есть шанс, что это был вовсе не сон. Скорее всего, это чей-то дух-союзник, что решил тебя проведать и попытался с тобой подружиться.

Магия и технология не очень хорошо сочетаются, ведь они действуют на разных краях спектра. Если ты один из Пробуждённых, то любые механизмы в твоём теле мешают течению маны. Чем больше у тебя киберимплантов, тем слабее твоя связь с магией. Прежде чем мы сумели оценить ситуацию или придумать другие меры, в тюрьмах проводили инвазивные операции по установке отслеживающей кибернетики нарушившим закон магам, чтобы тем самым ограничить им доступ к магическим способностям. Чем больше видов силы появляется, тем больше изощрённых способов пыток и наказаний создаётся им в противовес.

Раз мы завели речь о технологии, стоит продолжить о ней же.

ПОДКЛЮЧАЙСЯ И РАССЛАБЛЯЙСЯ

Как только магия перестала быть в новинку, технологии вновь вышли на первый план. В 2024 году появился симсенс. Это была эволюция виртуальной реальности, позволившая полностью погрузиться в цифровое окружение, неотличимое от реальной жизни. Симсенс работает при помощи **Автоматической системы искусственной сенсорной трансмиссии** (**АСИСТ**), которая позволяет индивидууму отключиться от своих физических ощущений и действительно прочувствовать (на вкус или запах) сенсорные отпечатки, записанные на чипе. Это был простой способ отрешиться от мира, где ничто не гарантировано. В отличие от видеоигр, симсенс позволяет действительно почувствовать записанные прожитые ощущения. Вместо того чтобы просто посмотреть фильм, вы переживали разгоняющие кровь страх, радость, гнев и даже похоть. Вы могли нырнуть в облака в истребителе, ощутить адреналин от погони за преступником по улицам Сиэтла или даже оказаться в шкуре этого самого злодея, что бежит изо всех сил в попытках спастись, слыша приближающийся стук сапог офицеров «Одинокой звезды». Симсенс может записать всё, что индивидуум испытывает, и позволяет вам пережить всё то же самое. Естественно, на чёрном рынке появились чипы **«Жизнь через край»** (**ЖЧК,** или жучки), на которых были записаны нестандартные усиленные ощущения, а также чипы с ощущениями смерти.

АСИСТ слился с **прямым нейроинтерфейсом (ПНИ)** для создания базовой предпосылки того, что мы зовём Матрицей. Подключаешься к компьютерной сети и оказываешься в другом мире. В зависимости от сложности кода, ощущения могут быть неотличимы от реальных. Хакеры заходят дальше: они устраивают «перегрев», пренебрегая параметрами безопасности для уменьшения времени отклика. Естественно, это рисково, ведь перегрев и биоотдача могут быть смертельно опасны. И АСИСТ убивает. В промежуток между 2064 и 2075 годами АСИСТ забрал жизни более 21 000 пользователей Матрицы. И это только те смерти, о которых доложили корпорации и правительство. Мы знаем, что это число куда больше. АСИСТ привёл к разработке **модуля контроля транспорта** (**МКТ**). Эта технология стала основой транспортной индустрии. Благодаря ей мы можем подключаться к машинам, дронам и даже сетям безопасности, чтобы управлять ими при помощи мысли.

Сейчас техника развивается с такой скоростью, что трудно поверить в то, что Матрице едва стукнуло полвека. За это время мы перешли от проводных кибердек размером с клавиатуру к ручным коммуникаторам с беспроводным подключением к местной сети. К Матрице раньше тоже надо было подключаться. Теперь же она воздействует на реальный мир через объекты дополненной реальности. Дважды Матрица падала и перерождалась, и из электронного пепла восставала её улучшенная версия. В результате последнего Сбоя корпорации объединились, чтобы преобразить Матрицу так, как хотела Даниэлла де ла Мар, превратив её в глобальную сеть под надзором единой структуры, известной как **БОС,** или **Бюро охраны сети**. Мы живём в орихалковом веке Матрицы, но до сих пор не понимаем хранимых ею тайн.

КИБЕРРЕВОЛЮЦИЯ

Есть выборы, которые совершаем мы, а есть выборы, которые делают за нас. Твои родители могли быть наёмными рабами, или же ты мог быть дитём разрастания. Ты мог родиться определённой расы, получив в комплекте сопутствующую дискриминацию. Мог родиться Пробуждённым или простаком. Очень немногие из нас рождаются техномантами, способными силой мысли прорываться сквозь Матрицу. У остальных же есть выбор. Технологии предоставляют множество вариантов для улучшений, если ты сумеешь наторговать или накрасть достаточно, чтобы лечь под нож.

Одновременное развитие технологий и магии означало, что была возможность хоть что-то значить и не родившись Пробуждённым. Сейчас лечь под нож — всё равно что зубы почистить. Это стало крайне необходимо для того, чтобы быть частью этого мира. Практически невозможно получить работу в офисе без инфоразъёма. «Свежее мясо» считается неэффективным. Если улучшения слишком дорогие, чтобы купить их сразу, то существуют и другие варианты, ведь бегущие в тени — это настоящее высокотехнологичное отребье. Найди начинку с рук. Предложи охрану поставщику или местному доктору в обмен на импланты. Стань подопытной крысой для экспериментальной техники каких-нибудь «Серых братьев».

ПУТИ ПОБЕГА

Ежедневная жизнь в разрастании может быть сложной. Все ищут возможности уйти отсюда и найти в жизни нечто поинтересней, нежели работа с 9:00 до 21:00. Большинство свободное время проводят отнюдь не в реальном мире. Появление технологии АСИСТ означало, что больше не нужно находиться в реальности. Биологические исследования в области фармацевтики вкупе с изучением магических способностей растений дали больше возможностей сбежать. Всё зависело лишь от риска, на который пользователь готов был пойти.

Жучки

Чипы «Жизни через край» дают возможность испытать то, на что обычные люди могут и не надеяться. Подключившись и полностью активировав АСИСТ, можно почувствовать всё, что записано на чипе. Это не просто кайф, это полное сенсорное погружение в жизнь, которая в разы лучше вашей. Или чьей-либо. У жучков нет протоколов безопасности, которые есть у стандартных симсенс-чипов, так что вы ощутите ровно то, что чувствовал создатель чипа, вне зависимости от того, способно ли ваше тело выдержать это или нет. Мировая смертность от жучков уступает лишь убийствам.

Порошки и таблетки

В Шестом мире наркотиками пользуются весьма активно, но прогресс в биотехнологиях позволил наркоманам с лёгкостью скрывать свою зависимость. К традиционным наркотикам вроде новакокса и психоделиков на прилавке добавились новые, разработанные на основе магических субстанций. Наёмные рабы, неспособные справиться с рабочей нагрузкой, порой попросту вынуждены использовать кратковременные амфетамины вроде «Зубрилы» просто для того, чтобы пережить день. Многие корпорации проверяют своих работников на наркотики в соответствии с постановлением Корпоративного Совета, управляющего корпорациями, которые стремятся получить экстерриториальный статус. В результате рынок различных добавок и прочих средств, способных обмануть тесты, процветает.

Видеоигры

Игры были способом уйти от реальности ещё со времён первых компьютеров. Мы далеко ушли от Zork. ММОРПГ предоставляют полный опыт всем, будь вы казуальный геймер или хикикомори. «Чудострелок» остаётся лучшей онлайн-игрой благодаря впечатляющему соревновательному балансу между требованиями гринда и бесплатным доступом. Выпущенная в 2076 году V-World от «Горизонт» является второй по рейтингам и при этом единственной игрой в топ-10, не заточенной на боевой системе. Зависимость от игр возрастает, как и количество случаев синдрома виртуальной травмы — болезни, сходной с ПТСР, причиной которой является стресс после событий в мире игры.

Отправка дронов

От виртуального отпуска до исследования глубин космоса и океанов — всё это доступно при помощи дрона. Ежемесячная подписка позволяет исследовать мир через окуляры дрона. «Гагарин Прайм» от «Эво» позволит вам побывать в пылевых бурях Марса. Извечно популярный «Криминальный дозор» даёт возможность проследить за облавой «Одиноких звёзд». При помощи этой летучей штучки можно вуайеристично наблюдать за жизнью любого крупного города, который вам захочется увидеть. Управляемый полёт туристических дронов по известным местам и руинам заменил собой экскурсии в младших классах.

Киберимпланты стали отличным способом уравнения. Они также стали для желающих способом выделиться. Можно выбрать путь хакера и купить себе импланты, улучшающие интеграцию с Матрицей. Можно стать риггером и пожертвовать бесценным мясом у позвоночника для установки МКТ. Можно под кожу внедрить баллистические пластины, улучшив тем самым вероятность выживания в перестрелке. Можно на руки установить пружинное оружие и стать непревзойдённым бойцом ближнего боя. Хотите слиться с толпой — есть киберимпланты, которые маскируются под человеческое тело. Или хотите выделяться своими огромными металлическими частями и горящими красными глазами? Ваше тело — это произведение искусства из футуристично выглядящих кибернетических конечностей? Может, вы решили полностью отказаться от человеческого тела, заменив его на паукообразную основу с руками как у индусского бога? Киберимпланты и биоимпланты предназначались для уравнения, но вместо этого они создали совершенно новые перспективы и способы выразить себя.

Биология, понятное дело, тоже не стояла на месте. Для каждого кибернетического прорыва учёные пытались найти свой биологический эквивалент. Развитие **биоимплантации** какое-то время держалось на одном уровне с кибернетикой, но в итоге стало понятно, что металл всегда будет лучше плоти. Однако цена у железа не только в нюйенах. Кибернетику постоянно приходится хирургически обслуживать, чтобы поддерживать современный уровень развития. Для некоторых это превращается в зависимость. Есть слухи о бегущих в тени, перешедших ту границу, которую может выдержать тело. Они стали больше машинами, нежели людьми, и металл свёл их с ума. Мы называем их киберзомби.

СМАЗКА МЕХАНИЗМА

Во всей информации, которой я пока успел поделиться, есть постоянное напоминание о том, что прогресс идёт сквозь тьму. Эта идея постоянна в самом нашем имени: бегущие в тени. Мы, так скажем, ресурс, от которого можно отбрехаться. Многое мы берём из шпионских игр, но в отличие

от шпионов мы не служим определённому правительству или какой-либо идее. Бегущие в тени крутят колёса. Мы выполняем грязную работёнку, которая позволяет системе работать так, словно всё в мире в порядке.

Бег в тени — это не выход. Никто не берётся за такой образ жизни, думая, что станет миллионером и переселится на двадцатипятиметровую яхту (впрочем, бывало и такое). Здесь, глубоко в тенях, успех выглядит несколько иначе. Успех — это остаться в живых и с крышей над головой. Для кого-то успех — творить добро или хотя бы влиять на что-то. Бег в тени — неблагородное дело, но оно может быть таковым. Те из нас, что называют себя уличными самураями, придерживаются кодекса чести. Это не значит, что я не выстрелю тебе в лицо, если потребуется, но я перед этим хотя бы посмотрю тебе в глаза.

Жизнь бегущего в тени — непростой выбор. Когда я сделал свой, двери за мной закрылись, ограничивая то, кем я могу стать. А у тебя всё ещё есть выбор и огромный мир для изучения. Ты всё ещё можешь пойти лёгким путём и стать рабом. Каждый день подключаться и позволять вести себя по проторённой дороге. Или ты можешь выйти в мир и осмотреться вокруг. Просто не забывай периодически оборачиваться, потому что здесь проблемы приходят оттуда, откуда ты этого совершенно не ожидаешь.

ЖИЗНЬ, ЧТО ОСТАЛАСЬ ПОЗАДИ // СМАЗКА МЕХАНИЗМА

Если собираешься бегать в тени, то тебе стоит знать пару вещей перед тем, как ты начнёшь. Первое — найм. Мы всё-таки добровольные работники, что пашут на самых опасных ублюдков этой планеты. У нанимателя в большинстве случаев одно и то же имя.

ВСТРЕЧА С МИСТЕРОМ ДЖОНСОНОМ

Распространено заблуждение, что работаем мы только на корпоратов или на преступников. Суть бегущих в тени как своеобразных серых вестников перемен в том, что мы можем работать практически на кого угодно. Корпораты и воры чаще всего светятся на тридео, верно, но бегущие в тени работают на каждого, кто готов заплатить. Правда, мы не должны знать, на кого работаем. Это и привлекает наших нанимателей. Большинство бегущих в тени нанимаются через агента, общеизвестного как мистер Джонсон. Весьма по-сексистски, знаю, но определённый гендер позволяет укрепить анонимность. Если не знать, с кем работаешь, то обе стороны всегда могут отбрехаться. Работает это так: с тобой или с твоим знакомым связывается мистер Джонсон, вы встречаетесь и обговариваете условия работы, после чего ты получаешь некоторую сумму вперёд для обеспечения услуг и затем приступаешь к работе.

ПОДГОТОВКА

Бег в тени — это не только перестрелки и взлом льда, хотя многим из нас хотелось бы, чтобы это была правда. Быть хорошим в нашем деле — значит проводить расследования и связываться с людьми. Получив работу, мы принимаемся за неё с тщательной осмотрительностью.

Никогда не предполагайте, что мистер Джонсон абсолютно всё вам рассказал. Вы получите ровно столько информации, сколько, по его мнению, вам необходимо. Любой бегущий, который идёт на задание, основываясь лишь на информации мистера Джонсона, скорее всего, окажется в заботливых руках экипажа «ДокВагона», и то если повезёт. Используйте связи и выясните, что вам недоговаривают. Любой хороший бегущий заведёт себе друзей в тех кругах, куда им самим путь заказан. Если ты не маг — встреть его. Подружись с контрабандистом. Заведи себе связных в корпорациях, чтобы получить информацию для выполнения своей работы.

И первым делом найди посредника. У него есть ответы, которых нет у тебя. Он знает, какую работу нужно выполнить, и превосходно направляет команды на подходящие им по силам задания. Тебе стоит быть в составе той команды, которой посредник доверяет.

НА ЗАБЕГЕ

Забег не всегда оказывается чем-то одним, так что стоит собрать гибкую команду, способную среагировать на любую ситуацию. Тебе понадобится кто-то, у кого руки хорошие и/или кто умеет обращаться с длинноствол. Важно, чтобы в команде был тот, ведёт переговоры. Потребуется также тот, кто вас увезёт, если болтовня не поможет, или просто переправит вас из точки А в точку Б, *и быстро*. Для взлома и добычи без вариантов нужна поддержка Матрицы, так что нужен будет хороший хакер.

Одарённые магией — заклинатели, призыватели, чародеи и тому подобное — станут вашим козырем, если вам повезёт найти таких.

То, что делают бегущие в тени, зачастую нелегально, так что скрывай свою личность, особенно если тебе не повезло и у тебя есть ГРЕХ. Помни о том, что тебя попросил сделать мистер Джонсон и что он тебе советовал не делать. Бег в тени — это весьма деликатное дело, в котором нет места сопутствующим потерям. Будь профессионалом. Каждый забег — это проверка для следующего.

ОПЛАТА

Зачастую самой опасной частью забега является оплата. Анонимность мистера Джонсона означает, что ты не знаешь своего нанимателя, и потому он может тебя обмануть. Не получится его затащить в суд и тому подобное. То, как вы обговорили оплату, меняет ваше взаимодействие. Традиционно бегущие получают оплату одним из трёх способов: неотслеживаемые кредстики, корпоративный скрип или снаряжение. Оплата снаряжением зачастую является единственным способом получить доступ к редким нелегальным товарам. Некоторые Джонсоны любят платить корпоративным скрипом, тем самым пытаясь не дать тебе разнюхать личность нанимателя, но проблема такого метода в том, что придётся искать способ потратить эти деньги или же найти обменник. Предполагается, что собственным скрипом тебе не заплатят — типа если тебе платят аресовскими долларами, то заказчик, скорее всего, явно не из «Ареса». Если есть выбор, то бери кредстиками. Сертифицированные кредстики содержат в себе валюту, поддерживаемую Общественным орбитальным банком Цюриха. Эти деньги можно использовать где угодно. Я б сказал, что они на вес золота, но валюта — это просто кусок кода. Веса у него нет. Но я отвлёкся.

После того как вы обговорите условия и примете решение о месте оплаты, отнесись к заключительной встрече с той же осторожностью, как если бы это была часть работы. Не забудь разведать место заранее, по возможности не забудь об охране и всегда будь начеку. Мистер Джонсон может захотеть подчистить связанные с твоим забегом хвосты, так что не позволяй ему с лёгкостью уничтожить тебя.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Итак, ты получил работу. Ты всё сделал правильно, выполнил задачу и получил оплату. Что теперь?

Мы живём от одного забега до другого. А это значит, что мы не только чистим оружие, учим заклинания и поддерживаем необходимые для выживания связи. Другими словами, забег — способ достижения цели. У каждого твоего нанимателя есть своя цель и причина, так что между заданиями ты можешь задаться вопросом: а какие они у тебя?

До тех пор пока ты это не выяснишь, Шестой мир будет полон различными отвлечениями, которыми ты можешь убить время. Есть виды спорта на любой вкус. Бейсбол, футбол, американский футбол, хоккей и баскетбол имеют неплохую популярность, но современных любителей спорта обычно привлекают перестрелки на байках или городские бои. Благодаря тридео можно следить за любимой командой или

ДЕСЯТЬ СПОСОБОВ ЗАРАБОТАТЬ В ТЕНЯХ

Извлечение

Как только ценный сотрудник решает перебраться под крыло другой корпорации, ему стоит озаботиться о способе убраться подальше от нынешнего нанимателя. Извлечение — не всегда дружелюбная операция. Зачастую корпорация попросту похищает выбранного сотрудника. А тот может быть и не согласен на переход. Он не знает, что за ним идут, и даже может оказать сопротивление. Более того, приказ об извлечении не всегда включает в себя семью цели. Частенько бывает так, что сотрудника извлекают с семейного обеда. Выбор об извлечении дополнительных целей в итоге ляжет на тебя, но в таких ситуациях тебе не заплатят за то, что тебя не просили делать. Тебе могут заплатить в благодарность за извлечение, но хотя бы убедись, что доставляешь их в место получше.

Присмотр

Обычно эту работёнку путают с телохранительством. Бегущим дают задачу охранять место или личность. Работа простая — сидеть и ждать до тех пор, пока не прибудет команда извлечения. Корпорации и другие наниматели обычно передают такую работу бандам, ибо лучше, чтобы люди, выполняющие её, не задавали вопросов. Они не знают или им плевать на причину, по которой их наняли, кто их нанял и даже что они защищают. Их задача — чтобы прошли только те, кто знает пароль.

Охрана

Мистерам Джонсонам и прочим передовым нанимателям при встрече с другими нужна охрана. Сотрудникам корпораций нужна охрана, когда они действуют за пределами своих фирм или же втайне. Работа отличается от присмотра тем, что обычно ты защищаешь своего нанимателя, поэтому если его ранят, то тебе, скорее всего, не заплатят. Кроме того, от тебя ожидают профессионального отношения к нанимателю, о чём во время присмотра обычно не беспокоишься. Зачастую самой сложной частью охраны будет работа с заказчиком. Бегущие в тени, обладающие талантом к такой работе, по итогу могут охранять звёзд тридео или вовсе получают контракт с частной охранной компанией вроде «Росомахи» или «Центуриона».

Отвлечение

В некоторых обстоятельствах пробиться через охрану места невозможно, если только эта охрана не отвлечётся на что-то или от неё каким-то образом не избавиться. Бегущие в тени могут прославиться такой работой на корпорацию или на другую команду бегущих, чтобы преуспел основной забег. В большинстве случаев это весьма рискованно, поскольку цель отвлечения — увести охрану подальше от основного места нападения. А значит, искать и преследовать все будут тебя — и стрелять будут по тебе. Наниматели не всегда прямо говорят о такой работе, и, отправившись на забег, наймиты могут обнаружить, что на самом деле наняты для отвлечения.

Простое воровство

Мы живём в мире, где некоторые вещи становятся всё более редкими и уникальными. Иногда бегущих в тени нанимают что-то подобное украсть. Порой жертва нанимает бегущего, чтобы вернуть себе украденное. Большая часть работы с организованной преступностью — как раз воровство. Банки, конечно, редко обкрадывают, но синдикаты нанимают бегущих для угона автоматизированных грузовиков, кражи товаров ради страховки и грабежа магазинов, владельцы которых отказываются платить за крышу. Воровство также является весьма обычной частью забегов в Матрице. Хакер, который должен украсть определённый файл из хранилища данных, может найти там несколько других файлов, которые он может продать на чёрном рынке. Забирая больше, чем тебя просили украсть, ты явно не обрадуешь нанимателей, но отследить это или доказать необычайно сложно. Большинство бегущих смотрят на кражу сверх необходимого как на своего рода ценный дополнительный заработок.

Кража данных

Компании всегда разрабатывают новые прототипы. Зачастую куда легче и дешевле нанять бегущих в тени, чтобы те украли прототип и все связанные с ним данные исследований у другой компании, чем самостоятельно что-то изобрести. Излишек рабочей силы и раздробленность зачастую означают, что информацию придётся получать из нескольких мест сразу. Одна команда учёных может разрабатывать часть прототипа в одном месте, в то время как в отдельном исследовательском комплексе хранится оставшаяся часть устройства. Особо секретные файлы могут находиться в ещё одном изолированном месте. Иногда подобный вид работы совмещается с извлечением, когда наниматель решает, что ему нужны ещё и учёные.

Мокруха

Мокруха — то же убийство, просто под другим названием. Зачастую такую работёнку нужно выполнять скрытно и так, чтобы произошедшее казалось несчастным случаем. Команды бегущих вроде «Клуба курильщиков» в основном занимаются как раз такими делами. Мокруха — высокоспециализированная работа с высокой конкуренцией. Как только начнёшь себе делать имя, скорее всего, окажешься в прицеле другой мокрушной команды, которая ровно так же пытается выбиться в свет или же выполняет приказ Джонсона, который тебя ранее нанимал.

Перевозка

Контрабанда и перевоз товаров — основа чёрного рынка. Наркоту, людей, телесму и технику перевозят через границы. Хотя подобные дела ассоциируются с бандами и синдикатами, всякие общественные организации и другие представители частного сектора частенько используют контрабандистов для перевозки товаров. Контрабандисты, аналогично ворам и убийцам, действуют как часть более крупной сети, включающей в себя сбытчиков и посредников. Однако контрабандисты стараются держаться в определённом регионе и отлично знают родную местность.

Охота за головами

Всегда будет спрос на шкуры редких животных. В Шестом мире также есть спрос и на разумных букашек. От гулей из Асамандо до Пробуждённых штормовых дельфинов у побережья Австралии — для достаточно предприимчивых бегущих всегда найдутся задания по охоте за головами, если они готовы за них взяться. У общественных и частных правоохранительных организаций вроде «Одинокой звезды» и «Странствующих рыцарей» есть свои, менее экзотичные списки разыскиваемых преступников. К счастью, эти организации не особо следят за тем, кто в таких ситуациях забирает награду.

Белое хакерство

Иногда бегущих нанимают для проверки способностей охранных систем. Традиционно это происходит куда чаще для проверки систем безопасности Матрицы, нежели физической охраны в реальном мире. Белым хакерам обычно велят не причинять особого ущерба там, куда они вламываются. Они не должны повреждать всю систему безопасности, и, важнее всего, им ничего нельзя красть. К сожалению, эти ограничения не применяются к тем частям защиты, что должны тебя остановить. Они не знают, что ты всего лишь проводишь проверку, и всеми силами будут пытаться тебя нейтрализовать.

игроком из любой точки планеты (или за её пределами). Говоря о тридео, мультисенсорный иммерсивный просмотр — пожалуй, наиболее затягивающее легальное развлечение. Есть каналы на любой вкус и новостные тридео для всех любителей политики.

Если дома торчать вам не по душе, то нетрудно найти девочку или мальчика для развлечений, чтобы изучить свои предпочтения. Секс по-прежнему является старейшим и самым популярным времяпрепровождением. Шестой мир вам его даст, как виртуально, так и реально. Просто помните, что всё, что происходит в Матрице или за её пределами, может стать чьим-то инфотоваром. В некоторых частях мира к этому относятся довольно спокойно, так что можно делать что угодно с любым количеством согласных личностей и всем будет плевать, если вас этим будут пытаться шантажировать. Но в других уголках всё ещё полно табу и запретов, так что осторожней с тем, кто за тобой следит, когда ты переходишь некоторые границы.

ВЛАСТЬ ИМУЩИЕ

У нас над головами висит слишком много дрекма, чтобы смотреть вдаль. Засмотришься на долгое время и получишь вполне ожидаемый исход. Так что мы предпочитаем нос не задирать. Иногда облака расступаются, и мы видим, что происходит в большом мире. Наша реальность существует в трудовых отношениях нанимателя и работника, обычно проходя через посредника. Если повезёт, тебе не придётся знать, на кого ты работаешь, но порой это бывает полезно. Различных нанимателей необязательно распихивать по всяким категориям, но я попытаюсь.

ДРАКОНЫ

Вот что нужно знать о драконах: сколь бы они ни хотели, чтоб от них все отвязались, они также хотят контролировать всё, что ты делаешь, смотришь и видишь. В этом плане они как корпорации. Они и сражаются как корпорации. Вскоре после НГП (об этом я расскажу позже, на стр. 27) великий дракон Аден разнёс Тегеран, убив аятоллу и всех в радиусе пяти миль от его убежища после того, как мусульманский лидер объявил джихад против Пробуждённых, включая металюдей. Всё просто — Аден защищал своё имущество. Впрочем, совпадения на этом и заканчиваются. Тысячи лет напряжённости, враждебности и планирования обуславливают такое драконье взаимодействие. Говорят, что Аламейс и Дункельцан некогда нанимали бегущих и посылали их друг другу в логова, тратя на это дреково количество нюйен и жизней только для того, чтобы шутки ради доставить фруктовый пирог. Драконы всюду суют свой нос. Некоторые управляют городами или странами, как это делает Призрачный странник в Денвере и Хуальпа в Амазонии. Другие запустили свои когти глубоко в финансовые системы мира. Двумя мегакорпорациями из «большой десятки» как минимум частично управляют великие драконы. Все эти великие драконы накопили такие состояния, что это за пределами человеческого понимания, но так и неясно, чего хочет или о чём беспокоится хотя бы один из них. Они ведут долгую игру, их мотивация непостижима, и непонятно, есть им до тебя дело или нет. Я скажу тебе то же, что мне говорил один бегущий, когда я только начинал: никогда, ни в коем случае не связывайся с драконом.

КОРПОРАЦИИ

Великие драконы больше не одиноки на верхушке пищевой цепочки. Когда вновь появилась магия, правительства уступили место более могущественным организациям. Корпорации стали архитекторами нашей информированности. Образование, новости, даже соцсети управляются подконтрольными корпорациям источниками. В отличие от драконов, намерения корпораций ясны. Каждая корпоративная структура создана для заработка нюйен. Этой цели они хорошо добиваются, и в результате корпорации влияют на Шестой мир больше, чем любой из прочих нанимателей, которых тебе доведётся повстречать.

Неважно, насколько им не хочется это признавать, но корпорациям нужны бегущие в тени так же, как машинам нужны механики. Работа на корпорации — основа дела бегущих. Мы — отрицаемые кадры. Наша работа — выполнить поставленную задачу, получить деньги и забыть о том, что мы только что сделали.

У каждой мегакорпорации своя отличительная особенность, которая проявляется в предоставляемой корпорацией работе и, если говорить точнее, в мерах охраны, с которыми предстоит столкнуться, если решишь пойти против неё.

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СЕКТОР

Правительства всё ещё имеют вес. В некотором смысле. Местные и федеральные агентства пытаются сохранить хрупкий мир в тех пространствах, что остались вне власти корпораций. Это значит, что для бегущих, которые не прочь запачкать руки, всегда найдётся работа. Как и в случае с корпорациями, тебя может нанять одна часть правительства для ведения тайной войны против другой части, чтобы помочь кому-то продвинуться по карьерной лестнице. Правительственная работа редко выдаётся с самой верхушки — обычно это какие-нибудь ничего не понимающие служащие среднего звена, которые хотят впечатлить своего босса. Работа, которую предстоит выполнить, может быть простенькой — например, похищение местного чинуши, чтобы он не смог позвонить важной шишке. Можно также оказаться замешанным в более крупном конфликте, как когда Ацтлан и Амазония использовали бегущих для подготовки к войне.

ОБЩЕСТВЕННЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Есть несколько других организаций, не являющихся корпорациями и не принадлежащих к числу правительств. Важными их сделали глобальный масштаб и капитал. ОО — это организации, зачастую основанные богатыми филантропами или при помощи денег, проведённых через официальное правительство. **«Фонд Атлантов»** и **«Чёрная ложа»** — две организации, созданные магами, чьими основными интересами является магия и поиск магических предметов, в то время как **«Фонд Дракo»** и в некоторой степени **«Институт магических исследований им. Дункельцана»** появились благодаря сокровищам дракона и существуют для исполнения драконьей воли после его смерти.

Несколько популярных ОО, известных как политклубы, созданы для продвижения расового разделения. **«Политклуб Хуманис»** известен лучше остальных. Для них люди и металюди — как чёрное и белое, как добро и зло. Угадай, какую сторону они считают хорошей. Хотя «Хуманис» является вершиной ярости, ненависть существует с обеих сторон расовой раздробленности. Работая на такие ОО, нужно испортить репутацию ненавистных рас или улучшить репутацию их собственной.

Университеты могут быть не менее опасны, чем мегакорпорации, поскольку зачастую они ввязываются в состязания, где известность имени напрямую связана с финансированием. Извлечения из профессорско-преподавательского состава случаются часто, в особенности между общественными и частными университетами.

ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНОСТЬ

Синдикаты являются, пожалуй, последним бастионом культурной эксклюзивности. **Якудза**, **мафия**, **триады**, коренные американские **«Кошари»**, **«Воры в законе»**, эльфийские **«Лейсы»**,

БОЛЬШАЯ ДЕСЯТКА

«Компьютерные технологии Мицухама»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 1
Корпоративный слоган: «Мицухама — это будущее»
Корпоративный статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Киото, Японская империя
Генеральный директор: Тосиро Мицухама

«Мицухама» — огромная, эффективная и лояльная Японской империи корпорация. Правда, последнее не совсем верно. Ни одна другая компания так не преуспела в сокрытии правды о происходящем за закрытыми дверьми залов заседаний. Стоит отдать должное японскому ведению дел за то, что компания до сих пор стоит на ногах и особо не выделяется. Однако с тех пор как она заняла первое место, компания страдает от «утомления успешности» и границы солидарности трещат по швам. Каждый из крупных акционеров втихую начал продавать свои пакеты акций неизвестным субъектам. Ещё более зловеще то, что члены старой руководящей касты вроде ключевого акционера Корина Ямано и почётного советника Тайги Мицухамы, умерли при таинственных обстоятельствах. Будь всё как обычно, то перемены были бы к лучшему. Однако изменения на верхушке «большой десятки» приведут к хаосу — и множеству забегов.

«Зедер-Крупп хэви индастриз»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 2
Корпоративный слоган: «На шаг впереди»
Корпоративный статус: AAA, частная корпорация
Штаб-квартира: Нью-Эссен, Союзные Штаты Германии
Генеральный директор: Лофвир

Великий дракон Лофвир очень не любит другого руководителя корпорации из «большой десятки», а именно — Джонни Спинрада. Корни этой неприязни слишком глубоки, чтобы о них тут рассказывать. Хотя доказательств и нет, «З-К» считает «Спинрад глобал» как минимум частично ответственной за те недавние проблемы, что привели к их падению с вершины корпоративного рейтинга. Корпорация Лофвира не смогла взять первое место частично из-за серии забегов, повлиявших на продажи в ключевых индустриальных зонах. Несмотря на то, что корпорация собирается решить этот вопрос, сейчас Лофвир повздорил с драконьим хранителем знаний Келедиром, из-за чего «З-К» обзавелась кучей новых врагов и друзей. «З-К» — единственная корпорация, которой хватило духу порицать прозвище «мистер Джонсон». Вместо этого они называют своих оперативников «герр Бракхаус» — такая стратегия позволяет бегущим понять, что работают они с «З-К» и действовать нужно соответственно.

«Компьютерные системы Ренраку»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 3
Корпоративный слоган: «Позвольте служить вам»
Корпоративный статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Тиба, Японская империя
Генеральный директор: Инадзо Анэки (почётный)

«Ренраку» известна двумя вещами: обслуживанием глобальной базы ГРЕХов и «Красными самураями» — элитной корпоративной охраной, облачённой в, конечно же, красную самурайскую броню. Но не думай, что это косплей сёгуната. Если увидишь красного самурая — значит, ты зашёл в очень важное для «Ренраку» место и, скорее всего, живым ты не выберешься.

Руководителем «Ренраку» является Инадзо Анэки, который при помощи подаренной ему Дункельцаном безделушки сумел пройти через непроницаемый заслон, окружавший Тибет. Анэки так и не вернулся и был официально объявлен мёртвым в 2065 году. Несмотря на это, до сих пор ходят слухи, что дух Анэки жив и что он является членам совета директоров с инструкциями. Правда это или нет, за Анэки остаётся место и право голоса. Орито Сасаки исполняет обязанности президента, а Шикей Накатоми возглавляет совет директоров. Эти двое во взглядах на будущее «Ренраку» не сходятся. В результате постоянные междоусобицы кормят многих бегущих.

«Ацтекнолоджи»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 4
Корпоративный слоган: «Вместе в лучшее завтра»
Корпоративный статус: AAA, частная корпорация
Штаб-квартира: Теночтитлан, Ацтлан
Генеральный директор: Флавия де ла Роза

Некоторые корпорации управляют городами. «Ацтекнолоджи» управляет страной. Корпорация развилась из коллаборации лидеров наркокартелей, которых в родных городах считали народными героями. Бабушки молились за их безопасность. Теперь же они молятся за здравие Флавии де ла Розы. «Ацтекнолоджи» — это образ жизни. Когда цели компании меняются, то с ними меняются и цели страны. Миф о народных героях делает «Ацтекнолоджи» крайне опасной на её родной земле. За пределами «ацтляндии» компания старается получить широкую поддержку у людей и городов, с которыми взаимодействует. Однако за этой маской «Ацтекнолоджи» стремится к развитию бренда и экспансии.

«Сиавасэ корпорейшен»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 5
Корпоративный слоган: «Повышая стандарты»
Корпоративный статус: AAA, публичная корпорация
Штаб-квартира: Осака, Японская империя
Генеральный директор: Тадаши Сиавасэ

Пожалуй, старейшая известная мегакорпорация «Сиавасэ» страдает от своей славы. В то время как подразделения по производству энергии и продукции известны всем, другие подразделения компании, получив бренд «Сиавасэ», традиционно показывают не столь высокие показатели. Люди до сих пор не понимают, что управляющая электростанцией компания ещё и суши им продаёт. Разделённое брендирование привело к тому, что компания долгие годы была на нижних позициях «большой десятки». В ходе мегакорпоративного аудита новое руководство «Сиавасэ» начало прихватывать небольшие, но популярные национальные корпорации и те, что были высоко в рейтинге, устраивая им ребрендинг под «Сиавасэ». Это немедленно повысило имидж компании. Стратегия эта продолжается, и более

крупные корпорации начали это замечать. В тенях «Сиавась» известна нам благодаря Отделу маркетингового прогнозирования и информации (ОМПИ) — аналитическому подразделению, которое управляет фондовой биржей при помощи покупок, внезапных распродаж и, конечно же, забегов.

«У-Син инкорпорейтед»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 6
Корпоративный слоган: «Мы всегда и везде»
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Штаб-квартира: Гонконг, Свободный Предпринимательский Анклав
Генеральный директор: Шерон Чанг Ву

Шерон Чанг Ву построила свою компанию на духовных принципах китайской нумерологии. Эта система верований привела к необычным особенностям. «У-Син» сами себе вставили палки в колёса, когда заняли четвёртое место, лишь бы не оставаться на этом уровне и не ассоциироваться с числом смерти в нумерологии. Подобный мистицизм влияет и на отношения корпорации с бегущими: порой их нанимают только ради того, чтобы вломиться куда-то и передвинуть кресло с одной стороны комнаты на другую, тем самым нарушая фэн-шуй. Когда же дело доходит до оплаты, не удивляйтесь, что числа ссылаются на нумерологию. Главное, следите за тем, чтобы сумма у вас не оканчивалась на четвёрку.

«Корпорация Эво»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 7
Корпоративный слоган: «Прими эволюцию»
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Штаб-квартира: Владивосток, Россия
Генеральный директор: Исил

«Эво» явилась из пепла корпорации «Яматецу». После извержения Тихоокеанского вулканического огненного кольца в 2061 году корпорация впервые выбрала в качестве своего руководителя метачеловека. Хотя граждане Японии и могли стерпеть анимешного свободного духа по имени Лютик в качестве владельца 30% акций компании, но орк во главе для них был уже слишком. Это привело к тому, что другие японские компании предложили «Яматецу» назначить руководителем кого-то другого.

Они пошли по иному пути, отказавшись от строгости японских корпораций и переместив штаб-квартиру в Россию. «Эво» не только приняла руководителя-метачеловека, но и саму идею эволюции. Чувствуя потенциальный доход, компания быстро приспособилась к расширению расовых групп. «Эво» изменилась, что сделало корпорацию основным нанимателем металюдей. Следующим естественным шагом стало принятие монадной культуры. Корпорации вроде «Эво» понимают, что будущее лежит за пределами человечества. Остальные же просто ещё так не решили.

«Спинрад глобал»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 8
Корпоративный слоган: «Во имя лучшей жизни»
Корпоративный статус: ААА, частная корпорация
Штаб-квартира: Лиссабон, Португалия
Генеральный директор: Джонни Спинрад

Детище Джонни Спинрада — новичок в клубе десяти, который вытеснил «НеоНЕТ», распущенную Корпоративным Советом после скандала с когнитивным фрагментарным расстройством. Компания представляет собой слияние умеющей работать с публикой «Спинрад индастриз» и нефтехимическим гигантом (вкупе с другой деятельностью) «Глобал сэндсторм». Для «Спин-Глобал» внимание — это валюта. Сам Спинрад продолжает жить открыто (у него есть собственный канал), и своей энергией он словно бы заражает всю компанию. Слияние также привлекло внимание к облачённому в балаклавы спецназу «Сэндсторма», «Низари».

«Арес макротехнолоджи»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 9
Корпоративный слоган: «Мы делаем мир безопасней»
Корпоративный статус: ААА, публичная корпорация
Штаб-квартира: Детройт, СКАШ
Генеральный директор: Демьен Найт

«Арес» — мировой лидер в разработке методов боевого применения. Это проявляется в их охране вроде элитной «Бригады Огненных стражей», прославившихся после изоляции Чикаго. Рядовыми сотрудниками «Ареса» являются «Странствующие рыцари» — подразделение, уступающее лишь «Одинокой звезде» и действующее в качестве полиции во всём мире. Это важно тем, что если в одной части света тебя разыскивают «Странствующие рыцари», то ордер на твой арест глобальный. Корпорация сейчас находится в процессе проведения огромной пиар-кампании после провала винтовки «Экскалибур» — распиаренное оружие оказалось дефектным, покалечив и убив тех людей, что пытались использовать её для калеченья и убийства других. Случается такое нечасто, но «Арес» нанял мегакорпорацию «Горизонт», чтобы та помогла в ребрендинге. Работы по улучшению образа «Ареса» много. Ходят слухи и о других проблемах за кулисами, включая давнюю борьбу с ужасными инсектоидными духами, и говорят, что корпорация уже исследовала множество способов, чтобы разобраться с проблемами. И вроде как некоторые из них весьма взрывные.

«Группа Горизонт»

Положение в корпоративном рейтинге (на 2080 год): 10
Корпоративный слоган: «Читаем ваши мысли»
Корпоративный статус: ААА, частная корпорация
Штаб-квартира: Лос-Анджелес, Корпоративный совет Пуэбло
Генеральный директор: Гэри Клайн

«Горизонт» — корпорация, где хотят работать все тинейджеры. «Горизонт» не торгует трендами, он их создаёт. Каждый новый тренд наверняка прогнали через краудсорс, тщательно проверили, деконструировали, проанализировали вновь и одобрили перед тем, как внезапно всучили публике. И компания может это сделать, поскольку уже засела в головах людей. «Горизонт» — мировой лидер в социальных медиа, так что когда стадо баранов обсуждает новое тридео или вставляет себе симсенс-чип, «Горизонт» анализирует их повадки, чтобы понять, что им ещё всучить. «Горизонт» хочет контролировать то, что ты думаешь. У них даже слоган такой.

«Круги Сеульпы» — криминальных синдикатов в мире великое множество. Эти уличные работники занимаются перевозками и крышеванием. Они действуют на определённой территории, и если ты работаешь на синдикат, то, скорее всего, ты помогаешь защищать его границы. Если ты поддерживаешь один синдикат в борьбе против другого, то сможешь на этом подзаработать. Однако аккуратней с союзами — как только ты заключишь дружбу с одним, для всех остальных в этом гадюшнике ты станешь врагом.

Низшим уровнем организованной преступности являются уличные банды. Это местечковые организации, в которых от 10 до 100 членов. Некоторые банды распространяются за пределы своих разрастаний, расправляют плечи и делают себе имя. Первым делом вспоминаются «Тесаки» — у них есть подразделения в нескольких городах.

ЧАСТНИКИ

Не всегда забег даёт организация. Богатые знаменитости, так называемые бессмертные эльфы, филантропы, искусственные формы жизни и свободные духи, — у всех есть собственные цели, которых можно достичь через тень. У них не такое могущество, как у корпораций, но проблемы, что влияют на их жизни и дают нам хлеб, не менее опасны. Ожидаемо часть работы — это охрана, сведение старых счётов и сокрытие информации, которую они не желают являть публике. Однако работа в частном секторе может создать иллюзию борьбы за правое дело. Многие работёнки, что мне приходилось выполнять, — это вредительство корпорациям или помощь простому люду. Уверен, что у всех этих нанимателей есть своя цель, но потраченная минутка на доброе дело как-то помогает перевесить всё то дрекмо, что мне приходится делать для корпораций, просто чтобы рамен не закончился.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШЕСТОГО МИРА

Уверен, что на уроках истории в начальной школе ты наверняка узнал наиболее удобную для финансирующей это заведение корпорации историю. В этом нет ничего плохого. О больших событиях все говорят одно и то же. Теряются лишь соединяющие эти моменты нити. История — это линия времени, идущая назад от твоего настоящего и прыгающая туда-сюда между огромными единицами данных. Если ты сейчас это читаешь, то ты в тенях. Здесь нет корпорации, платящей за определённую подачу истории. Вне зависимости от обстоятельств, приведших тебя сюда, в твоей жизни произошли некоторые неотвратимые события, из-за которых у тебя не осталось выбора, кроме как стать бегущим. Если ты верующий, то можешь думать, будто на всё здесь воля

Божья — какого бы бога ты, конечно же, ни придерживался. Не всё тут в хронологическом порядке. В нашей жизни происходит куча всякого плохого дрека одновременно, и лишь по завершении, когда мы смотрим на разруху, мы начинаем понимать, что произошло первым и как это на всех нас влияет. Этот мир жесток и недружелюбен, но он так же дреково логичен. Взявшись за определённую нить, можно отследить путь от твоей нынешней жизни и до самого начала.

Всё началось с чумы.

ВИТАС И НГП

Вирусный токсический аллергический синдром (**ВИТАС**) накрыл мир двумя волнами. Первая волна болезни началась в 2010 году в переполненном уголке Нью-Дели. Зараза распространялась по планете со скоростью огня по сухому хворосту. К 2011 году каждый четвёртый житель планеты умер или умирал от вируса. Тяжелее всего пришлось странам с высокой плотностью населения — Китаю, Бахрейну и Бангладешу. Правительство Мексики пало первым под весом болезни. Жители страны предсказуемо бежали на север в поисках медицинской помощи.

По поводу того, что произошло в дальнейшем, до сих пор строят гипотезы. **Необъяснимое генетическое проявление** (**НГП**) затронуло 10% оставшейся популяции. Дети рождались со значительными физическими отличиями от так называемых обычных детей. СМИ быстро эти отличия распределили по категориям с запоминающимися названиями из популярного фэнтези: дварфы и эльфы. Вскоре после этого благодаря феномену, известному как гоблинизация, появились орки и тролли. Как и в случае с ВИТАС, каждый на планете знал хоть одного человека, затронутого подобными изменениями. Появление метарас не разделялось по классам. Сейчас это хотят преподнести иначе, но не все эльфы рождались у богатых родителей, а орки с троллями не появлялись поголовно в трущобах. Мой отец родился в богатой техасской семье нефтяников, и его спрятали от общественности, потому что он был орком.

Гоблинизация породила страх того, что происходившее было или побочкой, или очередной волной ВИТАС, но вот волны этой ещё предстояло дождаться. Она пришла в начале 2022 года и уничтожила ещё 10% оставшегося населения. Представители появившихся метарас также подверглись действию болезни. Однако ВИТАС помог металюдям, поскольку проведённые исследования доказали, что гоблинизация не была побочным эффектом или способом заражения ВИТАС. Врачи обнаружили, что НГП само по себе не было болезнью — это действительно было возникновением новых рас. Вскоре мы узнали, что мифы и легенды, благодаря которым назвали расы, имели реальную основу. Но прежде чем мы начали работать вместе, папа римский выдал речь, в которой чуть ли не поощрялось убийство детей-металюдей. Он говорил, что ненавидеть нас — нормально, и ненависть эта была пылкой. Иранский аятолла Хамидулла объявил против метачеловечества джихад, на что великий дракон Аден объявил войну уже против аятоллы. И выиграл. Правда, волну ненависти это не остановило, и в каждой стране появились свои группы ксенофобов. Некоторые продолжают винить металюдей за ВИТАС несмотря на то, что доказательств этого нет.

Поговаривают, что распри между метатипами были крупнее, чем из-за цвета кожи, но всё не так просто. Старые конфликты не угасли, а появление новых рас было сродни сбрасыванию напалма на полыхающий лес. Внезапно у всех появился «кто-то», на кого можно злиться, а «своих», которых необходимо защищать, стало катастрофически мало. Вторая волна НГП, названная **внезапным необъяснимым рецессивным генетическим проявлением** (**ВНРГП**), нагрянула во время возвращения кометы Галлея в 2061 году, вызвав очередную волну расизма из-за того, что мир заполонили новые металюди. Вот и ещё одно доказательство того, что НГП вообще не было связано с ВИТАС, но самым рьяным отрицателям на это было плевать.

Чума закончилась слишком давно, поэтому тяжело представить, насколько же повлияла на общество смерть каждого четвёртого. В первую очередь это создало вакуум власти, который корпорации могли заполнить лучше остальных.

ЗАРЯ МЕГАКОРПОРАЦИЙ

В первую очередь запомни: корпорации правят миром. Так было не всегда. Экстерриториальность буквально вытолкнула нас в новую реальность, за что нам нужно благодарить «Сиавасэ». В 2000 году решение по делу «Сиавасэ» позволило корпорациям переходить границы. В решении Верховного суда США было сказано, что корпорации теперь отвечали перед потребителями, а не правительством, и вмешательство правительства не позволяло компаниям удовлетворять потребителей.

Переход границ с тех пор стал неизбежен. Избавившись от множества ограничений, владельцы и акционеры потребовали быстрого развития, даже не задумываясь о том, насколько реальны были их требования. Они стали исследовать новые пути развития, и самым быстрым оказалось приобретение. Корпорации сливались и скупали друг друга, разрастаясь всё больше и больше, пока система, призванная поддерживать справедливую конкуренцию, не сломалась. В итоге США ратифицировали **Соглашение о коммерческом признании** (**СКП**), объявляя определённые корпорации суверенными единицами, что давало им статус и влияние полноценной нации. Другие правительства впоследствии поступили так же. Сегодня экстерриториальность признаётся большинством действующих органов правительства, а на остальных оказывают давление для согласия.

После СКП разнообразные конгломераты выжимали из рынка все соки до тех пор, пока идея разнообразия не исчезла. Купленный тобой коммуникатор? «Мицухама». Его дешёвый нефирменный аналог? Тоже «Мицухама». Дизайнерский

SAFETY
NOW!
ARES

коммуникатор со свистелками и перделками от маленькой компании, о которой ты никогда и не слыхал? Угадал, это тоже «Мицухама». Всё стало конгломератом, и идея выбора, порождающего конкуренцию, ушла в прошлое. Даже американская мечта изменилась. Никто больше не создавал свой бизнес, чтобы им управлять, — нет, его хотели продать более крупной компании, чтобы на этом заработать.

Всё бы хорошо, если бы не потеря прав из-за этой реальности. Став сильнее из-за своих размеров, мегакорпорации объявили, что законодательство в области гражданских прав активно препятствовало корпорациям нанимать и продвигать. Они выставляли всё так, словно целью этих законов было заставить корпорации нанимать работников по универсальным правилам, без оглядки на культуру или цели корпорации. Законы, некогда созданные для криминализации по расе или достатку, были переизданы и теперь действовали против прав рабочих. Так появилось наёмное рабство.

Сегодняшний корпоративный мир смахивает на школьную столовку из ваших кошмаров. Корпорации скупают друг друга для защиты рейтинга — места за столом, за которым все хотят сидеть. Чем выше ты забираешься, тем меньше и эксклюзивней становится столик. За лучшим столом сидят десять ребятишек, вместе составляющих Корпоративный Совет. Когда он только появился, в нём было всего семь членов: «Арес», BMW, JRJ, «Керуба», «Мицухама», «Сиавасэ» и «ОРО». Если вы являетесь ключевым владельцем одной из этих семи компаний, то место в Корпоративном Совете вам гарантировано. Эти корпорации и создали систему рейтингов, определяющих экстерриториальность.

Корпоративная рейтинговая система — серия сдержек и противовесов. Тем не менее значение имеют лишь три категории на самой верхушке. Корпорации **А-ранга** сумели собрать достаточно ресурсов, чтобы иметь влияние в нескольких странах, однако их услуги необязательно отличаются разнообразием. Чтобы получить экстерриториальный статус, корпорации нужно добиться **АА-ранга**, потому Совет весьма ревностно относится к отбору. В эту эксклюзивную группу попадают не навсегда. Корпорации могут быть подвергнуты внезапному аудиту для определения того, подходят ли их активы под АА-ранг. **ААА-ранг** зарезервирован для корпораций, имеющих место в Корпоративном Совете. Иногда порядок в десятке меняется, но для того чтобы полностью потерять место в Совете, должна произойти настоящая катастрофа, как в случае с «НеоНЕТ». Эта компания пала по множеству причин, включая указы Совета, но нельзя сбрасывать со счёта тени, что рассказали о причастности компании к когнитивному фрагментарному расстройству, а потом помогли провести рейдерские захваты некоторых активов. В итоге бегущие в тени помогли лишить «НеоНЕТ» места в Совете. Какой же из членов десятки вылетит следующим? Может, ты сыграешь в этом свою роль.

«ТОЧКА ПОДКЛЮЧЕНИЯ»

Матричная сеть бегущих в тени называется «Точкой подключения». Появилась она из-за необходимости говорить правду. Через какое-то время сеть стала местом встреч, а также способом узнать правду Шестого мира и напомнить себе об истории, которую правящие пытаются заставить тебя забыть. Это место, где можно взглянуть на свою жизнь, что осталась позади.

В результате корпоративного суверенитета в мире теперь вместо чуть менее двухсот стран где-то вполовину столько же корпораций АА- и ААА-ранга, у каждой из которых своя экстерриториальность, право печатать собственную валюту и регулярная армия. Корпорации получили достаточную власть, чтобы бросить вызов другим странам или вовсе их захватить. До ВИТАС страны были своего рода коконами, в которых развивались корпорации. Когда правительство Мексики пало в 2015 году, появился новый корпоративный образ мышления. Несколько наркокартелей объединились, сформировав «ОРО», которая впоследствии стала известна как «Ацтекнолоджи». «ОРО» стала первой корпорацией, захватившей власть в стране. Часть Коренных наций Америки понимала, что новый мировой порядок зависел не только от силы, но и от корпоративного влияния. Несколько племён создали и стали частью Корпоративного совета Пуэбло. Поскольку корпорации имели столь огромное влияние и поддерживали порядок в мире во время всех проблем, никто особо не беспокоился о проблемах экстерриториальности. Когда же забеспокоились, было уже поздно.

СБОЙ 2029 ГОДА

Можно поспорить, что историю Шестого мира можно отследить по истории транзакций компании «Фути» и жуткой кутерьме, в итоге превратившей её в «НеоНЕТ». Эта история начинается со сбоя Матрицы в 2029 году. В то время сеть, известная как интернет, была повсеместна. Также она была полностью беззащитна. Вирус Сбоя мгновенно завладел сетью. Машины намертво встали на дороге, банки не отвечали, и по мере распространения вируса усиливался хаос. Наш мир, едва оправившись от НГП, по самые закоденные уши оказался в дерьме.

Американское правительство наняла команду «Эхо Мираж», чтобы та при помощи элитных устройств взлома, известных как **кибердеки**, вошла в сеть и разобралась с вирусом до того, как он уничтожит ещё больше инфраструктуры сети. «Эхо Мираж» положила начало бегу в тени. Тридцать два человека, отправившихся в сеть для противостояния новому «чёрному льду», были спецназом, которым можно было пожертвовать. И они об этом знали. Забег пережило семеро. Четверо из этих семи почти тут же выпали из поля зрения и использовали полученные деньги, чтобы начать новую жизнь.

Кто-то остался в тенях, став причиной существования «Точки подключения». Двое оставшихся воспользовались полученным опытом для создания «Фути индастриал электроникс».

Сбой сломил мир. Сил правительств, валюты, ресурсов и данных не хватало, союзы рушились, менялись и строились заново, сильнее перерисовывая глобальную карту власти. Кроме физических последствий, Сбой также открыл нам глаза на правду, которую мы и так давно боялись: по матрице бродили **искусственные интеллекты (ИИ)**. Пока что они были не у дел, но не навсегда.

ГОРОД ЖУКОВ

Тараканы сами по себе твари отвратительные — такие мерзкие трёхсантиметровые твари, что ползают по плинтусу. А теперь представь себе, что они превратились в духов и теперь появляются в нашем мире с тушей размером с машину. Смахивает на фильм ужасов. И на довольно мощное оружие. Никто особо и не винит «Арес» за попытку милитаризировать жуков — мы скорее виним их за то, что они с этим облажались.

Кошмар Города жуков корнями уходит к ОО «Всеобщее братство» (ВБ). Эта организация заявляла, что «стремится к улучшению качества жизни для всех». Что неудивительно, обосновались они в гетто — там, где у людей не было ни надежд, ни экономического права голоса. «ВБ», как оказалось, было прикрытием жуков. Они набирали людей в качестве сосудов для духов жуков и строили по всему миру ульи для подготовки вторжения. В «Аресе» что-то знали об этом и потому принялись следить за одним из ульев в Чикаго. Они позволяли «ВБ» действовать до тех пор, пока не осознали, что угроза была куда масштабнее, чем та, с которой они могли бы справиться. Проблема набирала обороты с головокружительной скоростью. Военные вступили в бой, и Чикаго огородили стеной. Тысячи жителей оказались в ловушке внутри зоны отчуждения. Всё это буквально задушило экономическое развитие Чикаго.

Что уж точно я знаю о жуках, так это то, что они никогда не высовываются там, где мы хотим. А ещё то, что, как только они где-то обосновуются, вытравить их оттуда можно только ядерной бомбой. «Арес» эту теорию проверил, активировав тактическую ядерную боеголовку внутри зоны отчуждения Чикаго. Этого оказалось недостаточно. Взрыв уничтожил большую популяцию жуков, но в городе выжило достаточно тварей, чтобы Чикаго оставался укрыт за стеной ещё десятилетие, пока войска СКАШ разбирались с насекомыми. Город уже пару лет как открыт, но проблема с жуками до сих пор не решена. И до этого ещё далеко. Попытаешься вытравить жуков откуда-то, и они переберутся в другое место. Угроза жуков не окончилась и не забыта. Все считают «Арес» ответственным за произошедшее, и корпорация знает, что ей нужно сделать что-то для спасения своей репутации и, возможно, нанести решающий удар по жукам.

Конечно же, в Шестом мире ни одна беда не приходит одна. Уж точно ненадолго. Типа зачем судьбе обрушивать на мир что-то одно, когда можно жахнуть полной фрагницей дрекма и кошмаров? В зоне отчуждения находятся не только духи жуков. Существа, заражённые различными штаммами **вируса вампиризма человека-метачеловека** (**ВВЧМЧ**), бродят по руинам, охотясь на живых и поджидая возможности ими полакомиться. В таких местах зоны отчуждения, как Разрозненные могилы или руины Сирс-тауэр, гулей куда больше живых, так что если случайно забредёшь туда, то из живого человека превратишься в обед. И хотя заражённые многих заставляют понервничать — что неудивительно, — многие из них попросту хотят найти способ жить в этом мире, как и все остальные, а кто-то обрёл свой дом в тенях.

СБОЙ 2.0

Когда созданная «Ренраку» передовая аркология Сиэтла полностью затихла в 2059 году, это событие положило начало пятилетней истории, что навсегда изменила Матрицу. Сейчас мы знаем, что неприятности начались, когда бесконтрольный ИИ Деус захватил этот объект. «Ренраку» поначалу всё это держала в тайне, послав свою службу безопасности и потом уже бегущих в тени, чтобы разобраться в произошедшем. Следующие несколько лет ИИ выполнял свой план. Наконец, в 2064 году серия своевременных и удачно расположенных ЭМИ-взрывов, червь диссонанса и попытка возвышения Деуса привели к сбою Матрицы. Урон всё полностью вырубил.

Как и в случае с ВИТАС, корпорации тут же бросились всё разгребать, чтобы при этом ещё и навариться. Помнишь, я говорил, что всю историю Шестого мира можно проследить через «Фути». Ну так вот, эта компания превратилась в «Нео-НЕТ». И кто же принялся разгребать своё дрекмо и Матрицу? Воодушевлённая новыми деньгами и технологиями от компании «Трансис нейросеть», эта корпорация встала во главе инициативы беспроводной Матрицы, превращая её в ныне известное нам чудо дополненной реальности. После сбоя было создано **Бюро охраны сети**, или **БОС**, для слежки за Матрицей. Они заявляли, что таким образом ни одна корпорация не будет контролировать сеть, но на самом деле бюро существует для отслеживания независимых пользователей вроде меня, а также для поиска и поимки аномалий Матрицы, появляющихся из омутов Резонанса.

КРИЗИС КФР

Урок, преподанный ВИТАС и изоляцией Чикаго, прошёл проверку на усвоение, когда в начале 2070-х было обнаружено **когнитивное фрагментарное расстройство** (**КФР**). КФР — цифровым образом передающееся заболевание, распространяющееся из нанотехнологических ульев и генетических программ, делая всех со схожими модификациями уязвимыми. Заражённые наниты

взаимодействовали с мозгом носителя, а его личность переписывал ИИ. В начале кризиса мы называли таких несчастных психами. Они ходили и разговаривали так же, как наши знакомые и любимые, но не управляли телом. Заражённые называли себя монадами — отсылка из хакерского языка программирования.

На пике кризиса заражённый КФР дракон Элиоханн (долгая история) напал на бостонский головной офис «НеоНЕТ», однако нападение отразили совместными силами корпорации и военных. Прибытие дракона вызвало эпидемию КФР в городе. Кризисный координационный комитет Корпоративного Совета (4К) тут же приступил к работе, быстро перекрыв Бостон как физически, так и в Матрице. Повсюду, где корпорации имели влияние, открылись корпоративные клиники, предлагавшие бесплатное обследование на КФР. На поверхности казалось, что корпорации пытались обнаружить все очаги заражения. Однако второй их целью было по возможности собрать всех заражённых и попытаться контролировать вирус. На тот момент мы ещё не усвоили урок облажавшегося с жуками «Ареса». Почти каждая корпорация брала монад под своё крыло. Корпорация АА-ранга «Мангадайн» начала проект «Монада» прямо во время проведения сладкого пиара. Несколько раз пытались излечить болезнь, а лучшим результатом стало согласие монады покинуть тело.

На марсианской базе «Гагарин» корпорации «Эво» содержится большинство оставшейся популяции монад. Однако многие из них взошли на борт судна «Исследование и колонизация глубокого космоса I» (ИКГК-I) и отправились в неизвестность. В то время как «Эво» публично приняла на себя тяготы монадного кризиса, за кулисами все тычут пальцами в «НеоНЕТ». Корпорация понесла крупные потери как жизнями, так и активами и в итоге потеряла свой ААА-ранг.

МЕГАКОРПОРАТИВНЫЙ АУДИТ

Корпоративные конфликты происходят за закрытыми дверьми конференц-залов. Когда же конфликты переливаются на улицу, тогда битвы ведутся бегущими в тени, чтобы бизнесмены не марали руки. Однако, когда что-то достаточно крупное привлекает внимание общественности, последствий не избежать. Из-за кризиса КФР «НеоНЕТ» дал трещину, в особенности на верхушке, где семья Виллерс разругалась с ключевым акционером (который был ещё и драконом — они повсюду) Келедиром. Конфликт дал достаточно пространства для манёвра Джонни Спинраду, который использовал своё личное состояние для слияния с мегакорпорацией АА-ранга «Глобал сэндсторм» для превращения «Спинрад индастриз» в «Спинрад глобал». Его корпорация пошла в бой и выиграла место в Корпоративном Совете. Манёвр Спинрада изменил баланс сил на верхушке, напомнив другим членам Корпоративного Совета, что место в самом эксклюзивном клубе мира не стоит принимать за данность. Правда, большинство из членов Совета не грустили по уходу «НеоНЕТ» и сыграли немалую роль в падении этой корпорации.

Есть старая поговорка, что чем больше всё меняется, тем больше мы пытаемся всё вернуть на круги своя. Эти самые круги начались с голосования. Представитель «Эво» требовал пересмотра ранговых стандартов для А- и АА-корпораций. Все члены совета согласились, так что это решение было поддержано каждым из членов «большой десятки». Новые стандарты фундаментально изменили требования для мегакорпораций, при этом ужесточая требования для получения АА-ранга.

Если целью было убедить А- и АА-корпорации друг друга сожрать, то Совет её добился. Их решение начало войну, которая полыхает и по сей день. Изменение механизма вступления в ряды АА-корпораций означало, что те из них, что выживали, будучи на неплохом уровне в разных отраслях, больше не получали тот же рейтинг, что и корпорации, специализировавшиеся на определённых поприщах и создававшие грандиозные инновации. Сама информация стала чем-то живым, отданным на краудсорс, сопоставляемым и превращённым в оружие — всё ради того, чтобы определить, кто достоин экстерриториальности. Там, где идёт корпоративная война, есть работа для таких, как мы.

МИР, ЧТО ОСТАЛСЯ ПОЗАДИ

Пара вещей из старого мира осталась. Например, изменения климата до сих пор влияют на голод по всему миру, усилившийся после Великого танца духов и извержения вулканического огненного кольца, ознаменовавшего прибытие кометы Галлея. Расизм всё ещё остаётся угрозой, ведь в Шестом мире куда больше вариантов, кого ненавидеть. Экономическое неравенство на рекордно высоком уровне (выкуси, феодализм!), и те, кто не служит корпорации, вынуждены постоянно сводить концы с концами. Конечно же, на бедности можно заработать, так что корпорации активно стараются поддерживать этот дисбаланс.

Сегодняшний мир — весьма странное место распределённого познания, где всё и вся возможно, где твоё виртуальное «я» имеет такую же ценность, как и твоё живое тело. Где это самое тело кажется клеткой, что тебя лишь сдерживает, и неважно, гоняешь ли ты по Матрице или движешься по метапланам. Однако телу нужно где-то быть. То, где ты живёшь, влияет на всё: от брендов твоей еды до работы, которую ты выполняешь в тенях. Не отвлекайся, поскольку если ты выходишь на улицы работать, то надо знать, в какое дрекмо ты ввязался.

СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА

Соединённые Штаты Америки — страна свободы и дом храбрецов, которого больше нет. Остались лишь разбросанные куски наций вперемешку с городами-государствами. Большая часть

севера принадлежит **Соединённым Канадским и Американским Штатам (СКАШ)**, появившимся после Денверского соглашения. Правительство СКАШ всё ещё находится в Вашингтоне, но настоящая власть распределена между Бостоном (где расположены остатки «НеоНЕТ») и Детройтом (мировой головной офис «Ареса»). Пожалуй, самым важным городом СКАШ является Сиэтл, поскольку он — корпоративный аналог демилитаризованной зоны. Все члены «большой десятки» и несколько корпораций АА-ранга имеют здесь влияние. Граждане корпораций живут близко, общаясь на улицах и обмениваясь электронными рукопожатиями. Когда разгорается корпоративный конфликт, обычно он начинается с улиц Сиэтла. Размер города, доступное богатство, а также корпоративные и геополитические конфликты, происходящие здесь, сделали этот город сердцем мира бегущих в тени.

К югу от СКАШ расположена **Конфедерация Американских Штатов (КАШ)**. Эта страна — результат сохранения союзов на протяжении сотен лет сумятицы в Америке. Юг вновь воспрял и подарил нам «Одинокую звезду» — крупнейшую мировую частную полицию. Если тебе доводилось долго сидеть за решёткой или это дело только предстоит, то окажешься ты в КАШ, где опустошённые нефтяные месторождения и прибрежные буровые установки переделали под многоместные места заключения.

Остатки Северной Америки поделены между коренными племенами Америки и растущей нацией эльфов. **Тир Тарнгир** занимает большую часть пространства между горой Шаста и Маунт-Худ. На границах эльфийских земель расположены **Свободный Штат Калифорния**, **Совет Салиш-Ши** и **Корпоративный совет Пуэбло. Цимшианский протекторат**, **Совет Алгонкино-Маниту**, **Квебек** и **Нация Сиу** занимают почти весь оставшийся кусок Северной Америки. **Денвер** расположен в самом центре — это одинокий независимый город (никто его не назовёт «свободным») под защитой Призрачного странника, по уши заполненный шпионами со всех уголков континента.

ЮЖНАЯ АМЕРИКА

В любом разговоре о Южной Америке будет превалировать одно слово: **Амазония**. Страна отделилась от остального мира в начале Пробуждения. Три великих дракона взяли власть, но только Хуальпа правит открыто. Амазония занимает всю бывшую Бразилию, и на её территории находится крупнейший тропический лес в мире. Эта страна остаётся одной из немногих, где корпорации не пользуются экстерриториальностью. По этой причине Амазония почти ежегодно вступает в бой с Ацтланом. Многие другие крупнейшие корпорации пытаются закрепиться на юге, чтобы раскрыть тайны, сокрытые Пробуждёнными джунглями.

АЦТЛАН И ЦЕНТРАЛЬНАЯ АМЕРИКА

Ацтлан правит землями от бывшей Мексики и частей Аризоны, Нью-Мексико и Техаса вплоть до Колумбии. Правление это, правда, небесспорное. Пограничные стычки с Юкатаном и Амазонией происходят ежедневно. Напряжённые отношения Ацтлана с соседями позволяют бегущим в тени заработать на контрабанде. По своей сути Ацтлан является идеологическим корпоративным обществом, которое пытается восстановить величие старой империи ацтеков. Ацтлан вечно недоволен ограничениями границ. По мере того как количество работающих на «Ацтекнолоджи» граждан возрастает, барабаны войны звучат всё громче.

В расположенной неподалёку **Карибской Лиге** свободно по морю разгуливают пираты, ведомые нехваткой работы. Интернациональные воды остаются рассадником пиратства и контрабанды благодаря большому количеству кораблей, идущих от одной страны к другой через воссозданный Панамский канал.

АФРИКА

Второй крупнейший континент мира является рассадником политической разрозненности. Королевство гулей **Асамандо** столкнулось со всё возрастающим давлением объявить торговлю плотью вне закона. Однако поскольку 90% населения заражены ВВЧМЧ, такая уступка попросту опустошит запасы пищи страны. Здесь рынок сбыта для работорговцев и контрабандистов будет существовать до тех пор, пока учёные не откроют новый способ питания для гулей. К югу наибольший вес имеет **Азанская Конфедерация**. **Египет**, **Кения**, **Эфиомалийские земли** и **Алжир** также совершенно не беспомощны. **Королевства Нигерии** и **Племенные земли Конго** несколько менее организованны, что отчасти позволяет людям жить свободно от влияния корпораций.

ЕВРОПА

Европа представляет собой лоскутное одеяло из древних королевств, пытающихся найти своё место в современности. По всему континенту разбросано больше королей и королев, чем в остальном мире. В глубине **Тир на Нога** Благой двор пытается взять власть над таинственными силами земли. **Соединённое Королевство** никак не может прийти в себя после появления из-под вод Лайонесса — острова, который волшебным образом возник на сопряжении мощных лей-линий, — и понять, что это сулит будущему. Посреди всей этой магии старого мира Лофвир превратил Нью-Эссен **Союзных Штатов Германии** в один из крупнейших городов мира, в то время как Лиссабон в **Португалии** стал домом для «Спинрад глобал», новой корпорации AAA-ранга.

АЗИЯ

Ключом к континенту является цепь островов неподалёку от материка — **Японская империя**. Нео-Токио может потягаться с Сиэтлом за символичную роль рая для бегущих в тени. Город может похвастаться крупнейшей экономикой мира. Каждая корпорация из «большой десятки» вместе с несколькими AA-корпорациями покрупнее представлена здесь. Правительство императора и корпорации представляют собой инь и ян государства. Этот баланс страдает от нестабильности, из-за чего многим бегущим удаётся заработать себе на хлеб.

Неподалёку от побережья Японии на **острове Ёми** обитает множество злых духов, питающихся болью и страданиями прошлых расовых зверств. Астрал вокруг острова особенно силён и привлекает множество исследователей паранормального и искателей тайн, которых всегда нужно охранять.

Шэньси также привлекает туристов. Великая стена в астрале является непроницаемым барьером, охраняемым духами, похожими на древних китайских солдат. Тайна этих стражей привлекла лучших учёных тавматургов мира, но по сей день ни у одного из них нет конкретных догадок о том, как эти стражи были призваны и что они охраняют. Расположенная неподалёку **Манчжурия** известна своей популяцией Пробуждённых, в которой встречаются как духи людей, так и незримые духи-обманщики, известные как Та'рен. Корпорация «Шаньи» является крупнейшей в стране и достигла экстерриториальности — права для предприятий, владельцами которых являются граждане Манчжурии. Как и в случае с «Эво», главным акционером корпорации является свободный дух. Подобная схожесть привела к крепкой связи между «Шаньи» и «Эво».

«Эво», расположенная в **России**, сделала Владивосток одним из самых развитых городов мира. Однако всего в нескольких милях от разрастания условия почти что средневековые. Резкая разница между богатыми и бедными в России создаёт раздолье для «Воров в законе».

Индийский союз служит домом для огромной части населения планеты. Здесь располагаются крупнейшие представители индустрии развлечений, финансовые центры, а также места силы. Всё возрастающая сила и богатство страны дают ей всё более превалирующую роль на мировой арене.

АВСТРАЛАЗИЯ И ОКЕАНИЯ

Правило № 41 гласит: если это существует, это можно взломать и нажиться на этом. Поэтому мы полезли в море. Аквасферы Саотоме усеивают морское дно у берегов **Австралии** и **Новой Гвинеи**. Корпорации вроде АО «Протеус» и «Эво» начали технологическую войну за так называемую голубую технологию, которая должна была помочь человечеству достичь и выжить на глубинах, не предназначенных для нас. Если и есть что-то в разумной жизни, на что можно рассчитывать, так это на то, что она пойдёт туда, куда не должна.

«Фонд Атлантов» построил всю свою организацию вокруг отправки туда, куда не следует. Он яростно соперничает с более экономически настроенными корпоративными соперниками, что

желают раскрыть тайну необычной геологии Республики Австралия. Огромная алая пыльная пустошь, известная как Пробуждённый аутбэк, практически непригодна для обитания металюдей. Проходящие манабури скрывают великолепную фауну, которая заселила «Красную громадину» со времён Пробуждения. А в Брисбене появились браконьеры, надеющиеся разбогатеть.

КОСМОС

С тех пор как НАСА впервые попало на Луну, космос всегда имел коммерческий потенциал. Сегодня есть несколько космодромов, с которых можно попасть на низкую околоземную орбиту (НОО). **Гонконгский Космопорт** и **Космический город** в Алабаме остаются единственными публичными вратами к жизни среди звёзд. После отправки ИКГК-I с **марсианской базы «Гагарин»** корпорации «Эво» и грядущих отправок ИКГК-II и III космос теперь открыт для торговли.

Если хочется быть поближе к Земле, то отдыхающие могут остаться в **«Невесомости Сибанокудзи»**. Эта станция — один из более чем пятидесяти обитаемых объектов, находящихся на НОО в данный момент. Наиболее известным среди них является **Орбитальная станция Цюриха**, где и заседает Корпоративный Совет. С НОО можно быстро добраться до Луны или любой из лунных точек Лагранжа, где затаились несколько сверхсекретных исследовательских лабораторий.

ЧТО ДАЛЬШЕ

Вот такой у нас мир, и вот так в нём живётся. Но что будешь делать в нём ты? Это уже тебе выбирать. Но лучше бы делать что-нибудь хорошее — всё остальное будет похоронено. Остаток твоей жизни начинается сейчас.

ИГРОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

Shadowrun — это игра, в которой команда умелых аутсайдеров противостоит множеству испытаний, что стоят у них на пути. Обычно у игроков есть работа, которую им предстоит выполнить, а сама игра заключается в том, чтобы творчески подойти к разработке плана и его исполнению, не слишком перегибая палку.

Правила Shadowrun построены вокруг некоторых основных концепций — например вам придётся бросать горсти D6, чтобы узнать результат, при этом всюду вас будет поджидать хаос. Эти правила существуют для того, чтобы помочь сдержать и направить хаос в нужное русло, но не контролировать его полностью, ведь кто вообще способен контролировать кубики?

Чтобы понять, как работает игра, давайте для начала рассмотрим основы.

КАКИЕ В ИГРЕ ОСНОВНЫЕ РОЛИ?

В игре есть две главные роли: **игрок** и **ведущий**. У игрока есть персонаж, который изображает его в игре (**персонаж игрока**). Именно персонажи игроков отправляются в приключения, соглашаются на работу, участвуют в забегах и используют необходимые навыки, чтобы добиться успеха. В лучшем случае. И пытаются не умереть. А вот ведущий помогает продвижению истории: подготавливает структуру, управляет некоторым количеством своих персонажей (которые известны как **персонажи ведущего**), с которыми персонажи игроков сталкиваются и взаимодействуют. Ведущий продвигает сюжет, давая игрокам стимул и создавая препятствия, которые сделают жизнь персонажей игроков интереснее.

КАК ИГРОКИ И ВЕДУЩИЙ ВЗАИМОДЕЙСТВУЮТ?

Цель ролевой игры — при помощи игроков, ведущего и кубиков рассказать историю с неожиданными поворотами и драмой. Ведущий помогает игрокам развить историю, а кубики дают элемент случайности — иногда бегущие еле-еле смогут добиться своей цели, иногда провал их полностью сокрушит, а порой их успех столь оглушителен, что о провёрнутом ими деле люди будут толковать ещё много лет. Все эти элементы могут быть частью запоминающейся игры, так что задача каждого участника — сделать историю интересной и незабываемой. Игры работают лучше всего, когда каждый участник хочет, чтобы всем было весело, а не преследует лишь свои цели за счёт чужого времени. В главе «Ведение игры» вы найдёте дополнительные подсказки по тому, как ведущий может создавать сюжетные завязки и окружение, которые понравятся всем.

ЧТО ПРОИСХОДИТ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ В SHADOWRUN?

Много безумия! Если вкратце, то персонажи игроков работают вместе, их нанимает мистер Джонсон (псевдоним тех, кто заключает сделки на забег), они проводят разведку, готовятся и затем следуют плану. В зависимости от сложности дела, на это им может потребоваться несколько игровых встреч. То, как персонажи выполнят работу, кому помогут и кому навредят, может подготовить почву для будущих миссий и развития сюжета.

По мере прогресса игровой встречи игроки будут встречать на своём пути препятствия или возможности применения своих навыков для выполнения плана. Вот тут-то и пригодятся кубики!

КАКИЕ НУЖНЫ КУБИКИ?

Шестигранные. И всё. Иногда один-два-три, иногда небольшая горсть, иногда большая. Может, двадцать или больше кубиков, если всё очень хорошо. В книге шестигранный кубик указан как D6, иногда с номером перед обозначением, показывающим количество кубиков — например, 3D6 означает «три шестигранных кубика».

МНЕ НУЖНО БОЛЬШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ИЛИ МЕНЬШЕЕ?

Большее. Обычно речь идёт не о сумме значений. Вместо этого вам предстоит подсчитать количество выпавших 5 и 6. Такие значения называются **успехами**. Также следите за тем, сколько у вас выпало 1. Если больше чем на половине кубиков выпало значение 1, то у вас **сбой** или **критический сбой** — более подробно на стр. 45. Если у вас выпало больше успехов, чем требуется для успешной проверки, то все успехи сверх нужного являются **чистыми успехами**.

Иногда (например, во время **Инициативы**, см. стр. 40) вам предстоит складывать полученные значения вместо подсчёта успехов. В таких случаях всё равно лучше получать большие значения.

СКОЛЬКО КУБИКОВ МНЕ БРОСАТЬ?

Количество кубиков, которое необходимо бросить, называется **набором кубиков**. Чтобы его узнать, вам нужно посмотреть нужный **навык** (стр. 39) и связанную с ним **характеристику** (стр. 38). Оба эти параметра имеют числовое значение. Сложите их вместе и получите количество кубиков, которое вам и надо бросать. Некоторые броски просто порой добавляют две характеристики или дважды добавляют одну и ту же.

Конечно же, есть изменения и модификаторы в зависимости от различных ситуаций. Вот для этого у вас и есть целая книга! Но если вы запомните основной способ создания набора кубиков, то в большинстве случаев вы уже знаете, что делать.

КАК МНЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКА НАБОРА КУБИКОВ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, ПРЕУСПЕЛ Я ИЛИ НЕТ?

Отличный вопрос! И для того чтобы на него ответить, мы поговорим о **проверках** прямо сейчас!

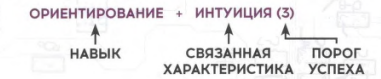
ПРОВЕРКИ

В ходе игры вам не раз придётся преодолевать сопротивление различных персонажей или непредвиденных обстоятельств, стоящих на пути к вашей цели. Ваш успех или неуспех будет зависеть от результатов проверки. Чтобы провести проверку, вы должны собрать набор кубиков, бросить его и сосчитать количество кубиков, выпавших определённым образом. Есть три типа проверок: обычная, встречная и продолжительная.

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Для обычной проверки вы бросаете набор кубиков, считаете успехи и сравниваете их количество с порогом успеха, установить который — дело ведущего. Ведущий при этом руководствуется врезкой «Значения порогов успеха», предложениями и рекомендациями, установленными в рамках правил. Если количество успехов равно или превышает порог успеха, действие считается успешным. В некоторых случаях подсчитываются чистые успехи — разница между общим количеством успехов и порогом успеха.

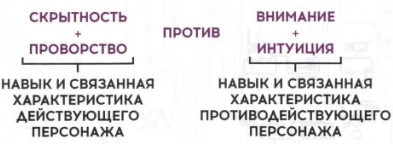
Обычная проверка записывается следующим образом:



ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

С помощью встречной проверки персонажи ведущего, существа, объекты или устройства активно или пассивно сопротивляются вашим попыткам воздействия на них. Поэтому вы должны преодолеть их силу сопротивления, чтобы ваше действие завершилось успехом. Как правило, во встречной проверке участвуют две стороны — персонаж игрока и персонаж или объект ведущего. Обе стороны бросают наборы кубиков и сравнивают количество успехов. Сторона, выбросившая больше успехов, побеждает во встречной проверке. Ничьи обычно выигрывает агрессор, хотя это может измениться, если для применения нужного эффекта требуются **чистые успехи**. Количество чистых успехов в данном случае равно разности между числом успехов сторон. Это количество можно тем или иным образом применить к действию: например, в бою чистые успехи атакующего добавляются к силе урона.

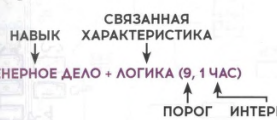
Встречная проверка записывается следующим образом:



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Обычные и встречные проверки затрагивают действия, которые происходят быстро, зачастую в течение нескольких секунд. Продолжительные проверки требуют больше времени и используются для куда более сложных действий вроде починки автомобиля или создания инструмента обхода защиты сервера Матрицы. Продолжительные проверки используют наборы кубиков и пороги успехов, аналогично обычным проверкам, но порог успеха не нужно достигать за один бросок (и зачастую это попросту невозможно). Игрок совершает несколько бросков кубиков, постепенно уменьшая набор на 1 кубик каждый раз, когда совершает бросок, до тех пор, пока не получит достаточное количество успехов (суммируя успехи всех бросков), чтобы достичь или преодолеть порог успеха (или же пока у него не закончатся кубики и проверка не будет провалена). С каждым броском проходит некоторое количество времени. Это время называется **интервалом** и записывается как часть каждой продолжительной проверки. Установить интервал можно при помощи таблицы «Размер интервала» (стр. 313).

Продолжительная проверка записывается следующим образом:



ЗНАЧЕНИЯ ПОРОГОВ УСПЕХА

1. **Простая задача, немногим сложнее обычного перемещения или общения.** Ведение огня по зданию с небольшого расстояния.
2. **Более сложная задача, но в пределах обычных способностей.** Задача, которую среднестатистический человек выполняет регулярно. Ведение огня по зданию с небольшого расстояния на бегу.
3. **Типичный порог для обычных проверок.** Это задачи, требующие определённых навыков. Бегущие в тени должны уметь несколько больше обычных людей, поэтому в игре и существуют пороги успеха. Ведение огня по окну здания с небольшого расстояния.
4. **Более сложные задачи, требующие впечатляющих способностей.** Ведение огня по противнику в окне здания с небольшого расстояния.
5. **Задачи, которые под силу только тем, кто постоянно оттачивает свои навыки.** Ведение огня по противнику в окне здания со средней дистанции.
6. **Выдающееся достижение, на которое мало кто способен.** Ведение огня по противнику в окне здания с дальней дистанции.
7. **Практически подвиг, переводящий персонажа в разряд живой легенды.** Ведение огня по противнику в окне здания с дальней дистанции на бегу.

КОМАНДНЫЕ ПРОВЕРКИ

Командные проверки несколько отличаются от остальных тем, что они дополняют другую проверку. Бегущие в тени работают в команде, и командные проверки дают им возможность помочь друг другу.

Чтобы провести командную проверку, выберите одного персонажа в качестве лидера; остальные участники будут помощниками. Все участвующие совершают бросок для той проверки, которую они вместе хотят осуществить. То есть если они вместе хотят починить командный фургон «Бульдог», они все совершают проверку Инженерного дела + Логики. Первыми бросок совершают помощники. Все успехи превращаются в дополнительные кубики, которые лидер добавляет к своему набору кубиков. Общая сумма кубиков, добавленных всеми помощниками, не может быть больше уровня используемого навыка лидера (или больше наивысшего уровня характеристики, если проверка требует использования двух характеристик).

Помощник, у которого выпал сбой, сильно отвлекается во время своих последующих действий и не может получать или тратить Преимущество в течение от одного до трёх боевых раундов.

КОМАНДНЫЕ ПРОВЕРКИ В ИНИЦИАТИВЕ

Чтобы помочь члену команды, действуя при этом в порядке инициативы (см. стр. 40), вам нужно объявить о вашем намерении помочь до того, как ваш товарищ начнёт действовать. При этом у вас должно быть неиспользованное сложное действие. Сложное действие Помочь используется для того, чтобы стать помощником в командной проверке. В свой следующий ход во время боевого раунда лидер должен выполнить свою часть проверки. Если он совершает действия, не выполняя свою часть командной проверки, или если он откладывает свои действия, дополнительные кубики от помощников теряются. Процесс можно начать снова на следующий ход.

ГАРАНТИРОВАНИЕ УСПЕХОВ

В некоторых ситуациях ваш набор кубиков настолько велик, а требования к проверке настолько низки, что бросать кубики и считать результаты — слишком долгое занятие, которое к тому же может окончиться сбоем или даже провалом. Вместо этого вы можете гарантировать успехи. Для этого вы необходимый набор кубиков делите на 4, округляя в меньшую сторону. У вас получится количество гарантированных успехов. Вы не можете выполнить это действие частично — то есть не можете гарантировать 1–2 успеха, а остальные кубики бросить. Также в этом случае вы не можете использовать преимущество. Наконец, чтобы гарантировать успехи, вам нужно одобрение ведущего, который может отказать, если сбой потенциально имеет большое влияние на исход ситуации.

ПЕРЕБРОС

Иногда кубики падают не так, как вам нужно, — чёртовы кубики. Естественно, хочется совершить повторную попытку, если за вами

не гонятся и в вас не стреляют. Да, вы можете повторить проверку, даже если обстоятельства не изменились, но вы будете перебрасывать на 2 кубика меньше. Перебросы можно продолжать, но каждый следующий будет стоить ещё 2 кубика. Чтобы восстановить набор кубиков, вы должны сделать значительный перерыв (его продолжительность назначает ведущий).

Этот штраф не применяется к боевым действиям, так как каждый выстрел или удар — это отдельное действие и отдельная проверка, а не повторная попытка.

ЧЕРТЫ ПЕРСОНАЖА

В проверках говорилось о навыках и характеристиках персонажей игроков, которые являются ключевыми чертами персонажей в Shadowrun. В этом разделе мы опишем их вместе с другими важными деталями персонажей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Это основные параметры персонажа. Они представляют способности, с которыми персонаж родился и которые развил усердным трудом, — то, что персонаж совмещает с отдельными навыками для выполнения задач. Больше информации о характеристиках, включая уровни характеристик, можно найти в главе «Создание персонажа» (стр. 59). Характеристики делятся на 3 группы: физические, психические и особые.

Некоторые факторы могут изменить уровень характеристики, например заклинания или снаряжение. Однако новый уровень характеристики никогда не должен превышать текущий уровень характеристики персонажа + 4.

ФИЗИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Физическими характеристиками являются:

Тело

Показывает общую крепкость, целостность и здоровье персонажа. Иногда взаимосвязан с размером — у троллей (см. стр. 57) достаточно высокий уровень Тела, — но взаимосвязь эта неидеальна, поскольку у дварфов характеристика Тела выше, чем у людей. Использование этой характеристики включает сопротивление урону и токсинам.

Проворство

Представляет прыткость, скорость, гибкость и координацию движений. Является ключевой характеристикой в бою, а также для множества атлетических действий.

Реакция
Если проворство отвечает за скорость, то реакция отвечает за рефлексы и способность действовать быстро. Реакция является одной из ключевых характеристик для защиты и также используется для пилотирования и управления транспортом и дронами.

Сила
Сила мускулов, способность поднимать, нести и сильно бить. Используется в ходе проверок Атлетики и необходима для безоружного боя.

ПСИХИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Психическими характеристиками являются:

Воля
Представляет способность персонажа преодолевать трудности, терпеть боль, распознавать обман и противостоять множеству других препятствий Шестого мира. Очень важна для персонажей-магов, использующих эту характеристику для поддержания энергии через направление маны, а также важна для сопротивления некоторым атакам и иллюзиям.

Логика
Часть разума, ответственная за холодный расчёт, рациональность, аналитику и решение загадок. Логика необходима декерам и техномантам, а также может быть полезна тем, кто пытается понять структуру или решить подобные задачи.

Интуиция
Инь для ян логики (или, может быть, наоборот). Интуиция — это ваша чуйка, внезапное вдохновение, проблеск проницательности, в котором нет смысла с виду, но который всё равно работает. Интуиция помогает персонажам реагировать на опасность, чувствовать угрозу и сопротивляться некоторому магическому воздействию.

Харизма
Влияние, которое вы оказываете на людей. Будь то внешность, ваша способность болтать, чувство стиля, банальная власть или всё вместе в определённых пропорциях, харизма показывает, насколько успешно вы можете кого-то убедить что-то сделать. Харизматики как раз на харизме и работают.

ОСОБЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Особыми характеристиками являются:

Преимущество
Эта критическая характеристика измеряет необъяснимое. Это смесь выдержки, риска, пренебрежения опасностью и здравым смыслом, которая позволяет бегущим в тени выживать там, где другие попросту неспособны. Преимущество — достаточно подробно расписанная и важная характеристика, у которой есть собственный раздел (стр. 45).

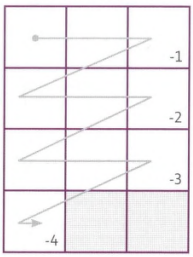
Магия
Не у всех персонажей есть эта характеристика. Она существует только для тех, кто магию может использовать, — так называемых Пробуждённых персонажей. Эта характеристика измеряет силу проведения маны для создания впечатляющих эффектов.

Резонанс
Как и в случае с магией, эта характеристика есть не у всех персонажей — она эксклюзивна для техномантов, способных получать доступ к Матрице и взаимодействовать с ней одной лишь силой мысли. Эта характеристика измеряет силу персонажа в управлении Матрицей.

Сущность
Эта характеристика есть у всех персонажей, а её изначальный уровень равен 6. Если ваш уровень Сущности опускается до 0 или ниже, то вы умираете. Сущность действует как уровень потенциала, показывающий, сколько киберимплантов, биоимплантов и прочих аугментаций способно выдержать тело персонажа. Тело метачеловека выдерживает ограниченное количество изменений, прежде чем потеряет ту крохотную искорку, отделяющую живое существо от машины. Эта характеристика в основном существует благодаря различию между магией и технологией — мана попросту не очень хорошо проходит через механизмы и становится ограниченной по мере того, как ваша Сущность ослабевает (каждый раз, когда ваш уровень Сущности становится ниже целого числа, вы теряете один уровень Магии или Резонанса). Также некоторые виды магии, в особенности целебная магия, воздействует на вас с меньшей эффективностью в зависимости от количества аугментаций.

СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ
Счётчики состояния позволяют отслеживать самочувствие вашего персонажа. У каждого персонажа есть два счётчика: здоровья и оглушения. Счётчики состоят из нескольких рядов по три ячейки в каждом (см. пример справа). В вашем счётчике здоровья (Тело/2, с округлением в большую сторону) + 8 ячеек, в то время как в вашем счётчике оглушения (Воля/2, с округлением в большую сторону) + 8 ячеек. Когда на любом из счётчиков заполняется целый ряд, персонаж бросает на 1 кубик меньше во время всех проверок, кроме сопротивления урону. Каждый заполненный ряд любого из счётчиков увеличивает штраф на 1. Когда любой из счётчиков заполняется, персонаж теряет сознание. Если заполнен счётчик оглушения, избыточный урон становится физическим, дополнительный физический урон становится критическим (см. стр. 121).

Счётчик здоровья



НАВЫКИ
Навыки — это следующий пласт способностей, идущий поверх характеристик. Это способности,

которым персонаж учится и которые получает в ходе тренировок и практики. Навыки используются для стрельбы, проскальзывания мимо охраны, обольщения мрачного охранника, побега на машине и прочих вещей — и этих вещей так много, что им посвящена целая глава, начинающаяся со стр. 92. У навыков есть уровень с 1 по 9. Они могут быть модифицированы при помощи заклинаний, снаряжения и прочих эффектов, но это улучшение не может превышать +4.

ИНИЦИАТИВА

В ролевой игре действия зачастую происходят в свободном порядке и игроки действуют по необходимости, без определённой структуры хода. Иногда, особенно в бою, строгий порядок попросту необходим. В таких случаях порядок ходов определяет **инициатива**. У инициативы есть два параметра: первое число — это **уровень инициативы**, подсчитываемый как сумма Реакции и Интуиции (значение может быть улучшено при помощи других факторов вроде аугментаций). Вторым параметром являются **кубики инициативы** — это количество D6, которые игрок бросает для определения своего значения инициативы в начале каждого столкновения. Вместо подсчёта успехов игрок складывает выпавшие значения на кубиках инициативы, затем прибавляет к ним уровень инициативы и тем самым получает свой **показатель инициативы** на время столкновения. Изначально у персонажа всего 1 кубик инициативы, но количество кубиков можно увеличить при помощи аугментаций, заклинаний или других эффектов. Однако у вас не может быть больше 5 кубиков инициативы.

ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ

Когда персонаж собирается атаковать, у него для нанесения урона есть или его руки, или какое-то оружие. У оружия есть останавливающая сила, точность и компенсация отдачи (для огнестрельного оружия), повышающие его эффективность. Все эти параметры заключены в значении атаки. Значение атаки персонажа в безоружном бою равно его значению Силы + Реакция.

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Эта характеристика является важной частью боя и показывает, насколько хорошо персонаж и надетая на него броня противостоят атакам. Это комбинация Тела, надетой брони и прочих эффектов, включая аугментации и магию.

КАЧЕСТВА

У персонажей зачастую есть особенности, врождённые или полученные благодаря событиям прошлого и сделавшие их теми, кто они есть сейчас. Всё это представляется качествами, которые могут быть как положительными, так и отрицательными — то есть давать либо бонусы, либо штрафы. Подробнее о качествах рассказано на стр. 71.

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы можете быть хороши и умелы, но порой для выполнения работы вам нужны правильные инструменты. Есть некоторые категории снаряжения, используемые бегущими в тени. О них мы поговорим подробней в главе «Снаряжение» на стр. 244.

АУГМЕНТАЦИИ

Аугментации — это изменения физического тела, несколько усиливающие естественные способности. Это может быть конечность, увеличивающая силу и проворность, это могут быть бронепластины, вживлённые под кожу, или это могут быть заменённые гланды или органы, улучшающие уже имеющиеся способности или добавляющие новые. Аугментации перечисляются со стр. 282.

ОРУЖИЕ

Вы можете быть из тех бегущих, кто считает, что лучший забег — это когда ни в кого не стреляют, а можете считать, что успех измеряется количеством взрывов. Так или иначе, оружие вам пригодится, хоть вы относите себя к первой или ко второй категории. Виды оружия перечисляются со стр. 247. Под оружие также отведён отдельный сегмент листа персонажа, поскольку к оружию вы будете часто обращаться. Что поделать, мир жесток.

ПРОЧЕЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение бывает разным: коммуникаторы, прочая электроника, устройства для взлома и так далее. Всё это сгруппировано вместе на листе персонажа.

ЗНАКОМСТВА

У бегущих в тени есть своя команда для выполнения работы, но также у них есть знакомства — сеть людей, которые помогают получить снаряжение, информацию и всячески подготовиться к работе. Подробнее о знакомствах см. стр. 51.

УРОВЕНЬ ЖИЗНИ

Работаете ли вы всю ночь или же хотите прилечь пораньше после утомительного забега, у каждого бегущего в тени должен быть свой уголок. И возможность поесть. Уровень жизни бегущего в тени показывает стоимость выживания, добычи еды и возможности укрыться, чтобы быть готовым драться на следующий день. Об этом аспекте подробнее см. стр. 57.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Описанное выше применимо к большинству персонажей в Shadowrun, но есть некоторые вещи, исключительные для некоторых персонажей, в частности для Пробуждённых и тех, кто работает с Матрицей. Это **заклинания**, используемые магами (стр. 131), **уровень инициации** мага (стр. 166), **метамагия** (стр. 167), **способности адептов** (стр. 156), **кибердеки** (стр. 174), **программы** (стр. 184), **сложные формы** (стр. 190) и **отголоски** (стр. 195).

ИГРОВОЕ ВРЕМЯ И ДЕЙСТВИЯ

Когда начинается заварушка и в игре становится важен порядок инициативы, хорошо бы знать, сколько времени прошло и что за это время можно успеть сделать.

Когда вы совершаете ход и описываете, что делает ваш персонаж, ваши действия ограничены одним **боевым раундом**. Боевой раунд длится примерно три секунды в мире игры. Все, как персонажи игроков, так и персонажи ведущего, в этот раунд выполняют один **ход**.

В ходе каждого боевого раунда вы получаете некоторое количество действий, которые вы можете использовать. Есть две категории действий: простые и сложные. Вначале у каждого персонажа есть 1 простое действие и 1 сложное действие на раунд. Игроки получают 1 дополнительное простое действие за каждый кубик инициативы. Игроки могут обменивать простые и сложные действия, используя сложное действие для выполнения простого действия или 4 простых действия для выполнения 1 сложного действия (возможно, выполнив дополнительную атаку в один и тот же ход). У каждого действия есть обозначение, показывающее, когда его можно использовать: это либо инициативное действие (И), либо действие в любое время (Л). Инициативные действия можно выполнить только в ход персонажа во время раунда инициативы, в то время как действие в любое время можно внезапно выполнить в любой момент! Однако помните, что для выполнения действия в любое время у вас должно быть непотраченное действие. Если вы все действия потратите в свой ход, вы не можете использовать действие позже. Так что порой стоит приберечь действие на потом, если ход вашего персонажа один из первых. Действия нельзя переносить из одного раунда в другой, если только правило не говорит обратного.

Помимо действий, ваш персонаж может произнести слова или с кем-то поговорить, но ровно столько, сколько он успел бы за три секунды. Если есть сомнения по поводу того, успеет ли персонаж всё произнести, засеките время!

Учтите, что специальные действия в Матрице описаны на стр. 179.

ДЕЙСТВИЯ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Активировать/Деактивировать источник	Астральная проекция
Блокировать	Атаковать
Встать	Воплотиться
Выхватить	Глухая оборона
Метко попасть	Захватить управление
Множественная атака	Изгнать духа
Найти укрытие	Использовать навык
Отпустить духа	Использовать простое устройство
Перезарядить смартган	Контрзаклинание
Переместиться	Очистить
Перехватить	Перезарядить оружие
Прицелиться	Подготовить оружие
Распластаться	Поднять/Положить предмет
Сбить с ног	Помочь
Сменить режим устройства	Призвать духа
Сместить восприятие	Рассмотреть поближе
Уйти от огня	Рывок
Уклониться	Сотворить заклинание
Упасть на землю	
Управлять дроном	
Управлять духом	
Уронить предмет	

ПРИМЕР ДЕЙСТВИЯ

Ю — профессиональный диверсант, и ему досталась соответствующая миссия — проникнуть в корпоративную лабораторию и выкрасть прототип некоего высокотехнологичного устройства. Между Ю и зданием лаборатории стоят несколько охранников. Он должен решить, как миновать их, не поднимая тревоги, и делает выбор в пользу внезапного нападения. Затем ведущий расставляет его и охранников в порядке инициативы.

В свой ход Ю выбирает действие Переместиться, чтобы подобраться поближе к цели. Он добирается до угла здания, в которое хочет проникнуть, и совершает действие Найти укрытие, чтобы занять защищённую позицию. У него в руках нет оружия, но, к счастью, при себе у Ю есть духовая трубка, которую легко вытащить, и он подготавливает это оружие при помощи действия Выхватить. Персонаж потратил три простых действия. Он знает, что снотворное на дротике лучше всего подействует, если игла попадёт на открытую кожу, поэтому игрок за Ю выполняет простое действие Метко попасть, выбирая шею врага в качестве цели. Теперь он потратил все четыре простых действия. В качестве сложного действия он решает Атаковать.

Ю использовал сложное действие последним, но это не единственная возможная комбинация. Он мог использовать действие Выхватить для подготовки оружия и затем Атаковать, после чего Переместиться, Найти укрытие, Распластаться или даже Уклониться в зависимости от того, насколько успешно прошла атака. Порядок действий зависит исключительно от решения игрока.

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия обычно не требуют особой сосредоточенности — лишь мгновенной простой мысли или быстрого движения. Ключевым для простых действий является то, что обычно для их выполнения не требуются какие-либо проверки. Правда, в особо напряжённой ситуации ведущий всё же может попросить вас провести проверку. Впрочем, обычно, пока у вас есть доступное простое действие, вы можете беспрепятственно выполнить его.

АКТИВИРОВАТЬ (ДЕАКТИВИРОВАТЬ) ИСТОЧНИК (И)
Персонаж может активировать или деактивировать связанный источник, который при нём есть.

БЛОКИРОВАТЬ (Л)
Персонаж может прибавить уровень своего навыка Ближнего боя к одной проверке защиты в рукопашном бою. Бросок необходимо совершить в тот же ход, когда игрок использует действие.

ВСТАТЬ (И)
Распластанный или сбитый с ног персонаж может использовать это действие, чтобы подняться на ноги и избавиться от состояния Распластан (см. стр. 53).

ВЫХВАТИТЬ (И)
Персонаж может выхватить пистолет, оружие не больше пистолета или небольшое метательное оружие и немедленно атаковать при помощи этого простого действия. Это действие нужно использовать вместе со сложным действием Атаковать. У персонажа должно быть подходящее снаряжение, аугментации или качество, позволяющие выполнить это действие, в противном случае это невозможно.

МЕТКО ПОПАСТЬ (И)
Преимущество позволяет совершать прицельную атаку без штрафов или с уменьшенным штрафом, но вы можете увеличить урон на 2, взяв штраф –4 к набору кубиков. Это действие необходимо совмещать с действием Атаковать.

МНОЖЕСТВЕННАЯ АТАКА (И)
Персонаж может атаковать больше одного противника, если количество патронов, расстояние и расположение противников это позволяют. Разделите ваш набор кубиков поровну между всеми целями или, если вы используете два разных вида атаки, используйте половину набора кубиков для каждой, с округлением в меньшую сторону. Это действие нужно использовать вместе со сложным действием Атаковать.

НАЙТИ УКРЫТИЕ (И)
Персонаж использует что-либо рядом для защиты, однако ему придётся действовать со всеми ограничениями укрытия. Действие Найти укрытие даёт персонажу состояние Укрытие I, II, III или IV (см. стр. 54).

ПЕРЕЗАРЯДИТЬ СМАРТГАН (И)
Персонаж, связанный с подготовленным смартганом, может отдать мысленный приказ, чтобы выбросить обойму оружия и вставить новую одним быстрым действием, при условии что новая обойма доступна и готова к использованию.

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ (И)
Персонаж может использовать простое действие, чтобы переместиться на 10 метров. За один ход можно использовать только одно такое действие.

ПРИМЕР БЛОКИРОВАНИЯ
Тормоз и Уитни столкнулись с несколькими мордоворотами банды. Оба персонажа быстрые, поэтому ходят раньше противников. Тормоз выбирает действия Переместиться, Выхватить, Прицелиться, Метко попасть и Атаковать, используя все доступные действия в этот боевой раунд. Уитни несколько сдержанней — она выполняет действие Переместиться, Прицелиться и Атаковать, сохраняя два простых действия. Следующими ходят члены банды. Первый из них атакует Уитни, и она решает выполнить действие Блокировать. Её уровень Реакции равен 4, а Интуиции — равен 3, так что обычно на проверку защиты она будет бросать 7 кубиков, однако у неё есть навык Ближнего боя с уровнем 5, что позволяет ей бросать 12 кубиков. Она получает 5 успехов при проверке защиты против 4 успехов нападающего, так что блокирование успешно.

Если противник решит следующим атаковать Тормоза, тот не сможет Блокировать, поскольку у него не осталось простых действий. Если же противник атакует Уитни, она сможет вновь выбрать действие Блокировать. Впрочем, Уитни может приберечь простое действие на потом. Но поскольку больше никто не атакует, лучше уж использовать действие, чем позволить ему пропасть!

ПЕРЕХВАТИТЬ (Л)
Если противник оказался на дистанции вплотную, вы можете совершить действие вне порядка инициативы и Атаковать, если у вас в этом раунде всё ещё есть простое и сложное действие (поскольку вы либо ходите в порядке инициативы после атаковавшего игрока, либо придерживаете действия на потом). Для вашего основного хода это действие считается сложным действием Атаковать. Если у вас закончились сложные действия в этот раунд, то что поделать, дрекмо случается. Это действие нельзя использовать с оружием дальнего боя.

ПРИЦЕЛИТЬСЯ (И)
Персонаж получает бонус +1 к набору кубиков при помощи этого действия. Действие можно выполнить только раз за боевой раунд, но если бонус не использован, он переносится в следующий боевой раунд, позволяя комбинировать его с действиями, выполняемыми за несколько боевых раундов. Если персонаж совершает ход, не использовав при этом действие Прицелиться или Атаковать, любые сохранившиеся бонусы с предыдущих раундов теряются. Максимальный бонус к набору кубиков при использовании этого действия равен Воле персонажа. Персонаж может прицелиться при помощи подготовленного огнестрела, лука или экзотического оружия дальнего боя.

Если персонаж использует увеличение изображения или прицел, действие Прицелиться нужно использовать для получения бонусов от предмета. В этом случае первое прицеливание не даёт дополнительных бонусов, кроме активации функции модификации.

РАСПЛАСТАТЬСЯ (И)
Персонаж может распластаться на земле в качестве простого действия. Он получает состояние Распластан (стр. 53), пока не выберет действие Встать.

СБИТЬ С НОГ (И)
Это действие существует не для нанесения урона, а для того, чтобы заставить цель оказаться на земле. Использовать его можно только при атаке ближнего боя и вместе со сложным действием Атаковать. Снизьте базовую силу урона от атаки на 2. При попадании цель совершает проверку Атлетики + Проворства с порогом изменённой силы урона атаки. При провале цель получает состояние Распластан.

СМЕНИТЬ РЕЖИМ УСТРОЙСТВА (Л)
Персонаж может использовать простое действие для активации, деактивации или переключения режима любого устройства, с которым он связан прямым нейроинтерфейсом (с помощью провода или без него). Действие включает в себя активацию или деактивацию киберимплантов, смену режима стрельбы смартгана, переключение коммуникатора в скрытый режим, отключение беспроводных функций устройства и т. д.

СМЕСТИТЬ ВОСПРИЯТИЕ (И)
Персонаж, имеющий способность Внимания в астрале, может сместить своё восприятие на астральный план либо из него при помощи простого действия.

УЙТИ ОТ ОГНЯ (Л)
Персонаж может использовать это действие только вне своего хода, чтобы уйти от атаки взрывом или газом. Вместе с этим действием персонаж совершает проверку Реакции + Атлетики – штраф Уклонения (значения см. в таблице «Штрафы уклонения» на стр. 310). Игрок сначала решает, в какую сторону его персонаж движется, а уже потом проверяет количество успехов. Полученные в ходе проверки успехи позволяют персонажу переместиться в выбранном направлении на количество метров, равное количеству успехов. Если игрок решает, что его персонаж перемещается более чем на 2 метра, то в конце действия персонаж перекатывается на землю и получает состояние Распластан. Это действие нельзя использовать, если персонаж ранее в этот боевой раунд выполнил хотя бы одно из этих действий: Уйти от огня, Переместиться или Рывок (эти действия также нельзя выполнять после использования действия Уйти от огня в этот боевой раунд).

УКЛОНИТЬСЯ (Л)
Персонаж может добавить свой навык Атлетики к одной проверке защиты в бою, однако для некоторых дистанций применяются штрафы (см. стр. 310). Бросок должен произойти в тот же ход, в который используется действие.

УПАСТЬ НА ЗЕМЛЮ (Л)
Персонаж может быстро упасть на землю, защищаясь и получая +2 кубика для проверки защиты от атаки. Он получает состояние Распластан и –2 кубика к набору кубиков для любых последующих проверок активных навыков до конца своего следующего хода, если не использует действие Встать, — а всё потому, что падение это было весьма неловким.

УПРАВЛЯТЬ ДРОНОМ (И)
Персонаж может отдать команду дрону, которым управляет. Если персонаж управляет несколькими дронами через риггерскую панель управления (РПУ), то он может отдать одну команду всем сразу. Если персонаж хочет отдать разные команды дронам, то на это потребуется несколько простых действий.

УПРАВЛЯТЬ ДУХОМ (И)
Персонаж может приказать исполнить услугу одному или нескольким духам под его контролем или же отпустить духа. Приказ должен быть один. Если персонаж хочет отдать несколько приказов, потребуется несколько простых действий.

УРОНИТЬ ПРЕДМЕТ (Л)
Персонаж может уронить предмет, который держит в руке или в руках, за одно простое действие. Предмет падает на землю и может получить повреждения или негативные эффекты по решению ведущего, в зависимости от дистанции падения и места приземления.

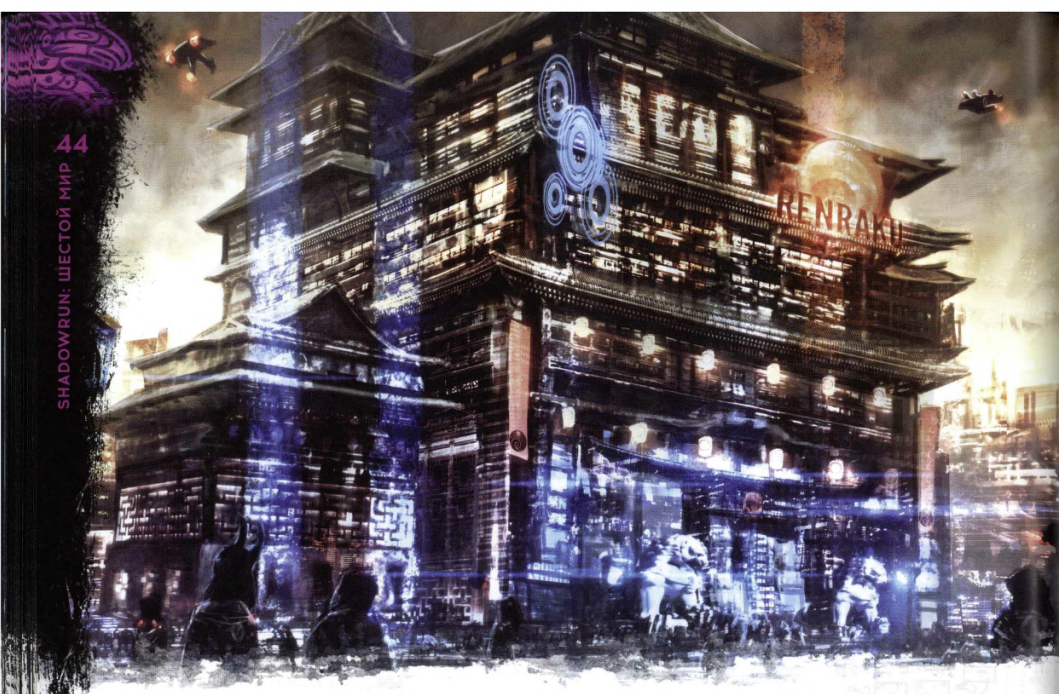
СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
На выполнение этих действий требуется больше времени и концентрации. Некоторые такие действия требуют выполнения какой-либо проверки, но для других достаточно, чтобы у вас было доступное действие. Как и в случае с простыми действиями, если проверка не требуется, но ведущий считает, что в конкретной ситуации она необходима, финальное решение принимает именно ведущий.

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ (И)
Персонаж, способный к астральной проекции (например, полноценный маг), может переместить своё сознание на астральный план или из него в качестве сложного действия. Процесс завершается в момент объявления действия и немедленно перемещает персонажа на астральный план, в том числе до конца действующего боевого раунда.

АТАКОВАТЬ (И)
Персонаж может выполнить один из нескольких видов атаки при помощи этого сложного действия. Подробнее см. в главе «Бой» на стр. 104.

ВОПЛОТИТЬСЯ (И)
Персонажи, использующие астральную проекцию, могут использовать это действие, чтобы явить себя в призрачном облике (см. стр. 160).

ГЛУХАЯ ОБОРОНА (Л)
Персонаж может добавить свой уровень Воли ко всем проверкам защиты до своего следующего боевого раунда.



ЗАХВАТИТЬ УПРАВЛЕНИЕ (И)
Персонаж, у которого есть модуль контроля транспортом (МКТ) и транспорт с риггерским интерфейсом или дрон или риггерская панель управления (РПУ), может захватить управление над транспортом или использовать РПУ при помощи сложного действия.

ИЗГНАТЬ ДУХА (И)
Любой персонаж может при помощи этого сложного действия попытаться изгнать духа (см. «Изгнание» на стр. 147).

ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК (И)
Персонаж может использовать подходящий навык при помощи сложного действия (см. «Навыки» на стр. 92).

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОСТОЕ УСТРОЙСТВО (И)
Персонаж может использовать любое простое устройство при помощи сложного действия. Простые устройства активируются при помощи простого движения вроде нажатия пальцем кнопки или символа.

Для взаимодействия с более сложными устройствами потребуется больше времени, которое либо указано в описании определённого устройства, либо остаётся на усмотрение ведущего.

Помните, что для использования устройства, подключённого через ПНИ, требуется простое действие.

КОНТРЗАКЛИНАНИЕ (Л)
Подробнее см. стр. 142.

ОЧИСТИТЬ (И)
Пробуждённые персонажи используют это действие для очистки следов своей магической активности (см. стр. 160).

ПЕРЕЗАРЯДИТЬ ОРУЖИЕ (И)
Оружие без смартлинка или оружие, у которого в данный момент смартлинк не активирован, для перезарядки требует сложного действия. Перезарядка оружия восполняет боезапас на максимум, если у персонажа есть достаточно патронов.

ПОДГОТОВИТЬ ОРУЖИЕ (И)
Персонаж может подготовить оружие при помощи этого действия: взять огнестрел из кобуры, вынуть оружие ближнего боя из ножен или кармана, вынуть и подготовить гранату или метательный нож, а также подготовить любое другое оружие. Практически все виды оружия требуют использования этого действия до совершения атаки, хотя иногда оружие подготовлено ещё до начала боя.

Небольшие виды оружия вроде метательных ножей и сюрикенов можно подготавливать во множественном количестве, равном половине Проворства персонажа, — за одно действие Подготовить оружие персонаж берёт это количество снарядов во вторую руку.

ПОДНЯТЬ/ПОЛОЖИТЬ ПРЕДМЕТ (И)

Персонаж при помощи этого сложного действия может поднять предмет в зоне досягаемости или положить предмет, который он держит в руке. Это действие обозначает, что, когда персонаж поднимает или кладёт предмет, делает он это осторожно. Если поднятый предмет — оружие, это считается за подготовку оружия.

ПОМОЧЬ (Л)

Вы можете стать помощником в командной проверке, помогая одному из членов группы с какой-либо задачей (см. «Командные проверки» на стр. 37).

ПРИЗВАТЬ ДУХА (И)

Персонаж со способностями к призыву может использовать сложное действие, чтобы призвать духа на помощь. Призванному духу приказы отдаются при помощи простого действия Управлять духом.

РАССМОТРЕТЬ ПОБЛИЖЕ (И)

Персонаж может детально рассмотреть что-либо, потратив сложное действие. Это позволяет совершить проверку Внимания (см. «Внимание», стр. 94) или проверку чтения ауры (см. стр. 159). Это действие необходимо для нахождения незаметных из-за скорости и трудностей боя деталей. Предполагается, что все участвующие в бою знают о присутствии остальных, что не даёт использовать Скрытность или скрывающую магию, но при этом не знают о деталях снаряжения, а в некоторых особенно хаотичных или поспешных ситуациях неизвестна и личность участвующих. Посреди суматошной перестрелки/драки в темноте победителя городских боёв, стремглав мчащегося прямиком на вашего персонажа, можно и не узнать без действия Рассмотреть поближе.

РЫВОК (И)

Персонаж может совершить рывок при помощи этого сложного действия. Он может продвинуться на 15 метров + 1 метр за каждый успех проверки Атлетики + Проворства. За один ход можно совершить только один Рывок, и его нельзя совершать в тот же ход, что и действие Переместиться или Уйти от огня.

СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ (И)

Персонаж может при помощи этого сложного действия сотворить заклинание. Подробнее см. в параграфе «Заклинания» на стр. 130.

СБОИ И КРИТИЧЕСКИЕ СБОИ

Если больше чем на половине брошенных вами кубиков выпал результат 1, то у вас сбой. Если при проверке вы получили сбой и ни одного успеха, у вас критический сбой.

СБОЙ

Сбой означает, что что-то пошло не так. Это нечто неприятное, но не катастрофичное — например, вы уронили оружие после того, как нанесли им удар, или на какое-то мгновение забыли своё вымышленное имя, после того как обхитрили кого-то своей маскировкой. Если у вас выпало достаточно успехов, проверка со сбоем всё ещё может быть успешной. Сбой не отменяет успех, но приносит с собой проблему, с которой потом придётся разбираться.

КРИТИЧЕСКИЙ СБОЙ

Критический сбой куда хуже обычного. Это пуля, пролетевшая мимо цели и срикошетившая в одного из ваших товарищей, или попытка взлома Матрицы, после которой ваше имя, фотография и местоположение оказываются в руках Бюро охраны сети. Это должна быть сложная проблема с длительными последствиями, однако она не должна быть смертельной и не должна наказывать игрока настолько, что игрок перестанет получать удовольствие (как пример совсем не весёлого критического сбоя — маг, навсегда потерявший несколько очков магии). Используйте критические сбои для продвижения истории с некоторым налётом отчаяния, но не загоняя игроков в полную безнадёгу.

ПРЕИМУЩЕСТВО

Многое в «Shadowrun: Шестой мир» крутится вокруг получения и использования преимущества. Преимущество — это своего рода накопление тактических факторов, которые завершаются внезапным шагом к победе. Как Мухаммед Али, который пять раундов подряд выматывал Джорджа Формана, резко начал действовать агрессивно и выбил противника в нокаут в восьмом раунде. Как будущий император Бабур при Панипате использовал скорость и навыки для окружения превосходящих сил, пока вражеские войска не устали, после чего с ними с лёгкостью расправились. Преимущество — это ваши планы и момент внезапности, когда вы пользуетесь возможностью и действуете.

Преимущество отслеживается на листе персонажа, но поскольку это значение в ходе игры регулярно увеличивается или уменьшается, легче всего его отслеживать при помощи каких-нибудь жетонов, монеток, фишек для покера или даже конфеток. Вы можете буквально съедать конфеты, тратя очки преимущества!

Персонажи могут тратить преимущество только один раз за действие в раунде. Использование преимущества не может включать в себя несколько усилений, действий или их комбинации, но один и тот же бонус можно по желанию игрока приумножить (например, потратив 1 очко преимущества, игрок может перебросить 1 кубик; он может потратить 2 очка, чтобы перебросить 2 кубика). В таких случаях использование преимущества необходимо применять к одному броску — нельзя, например, взять переброс для вашей проверки и проверки противника.

В начале игровой встречи у персонажей есть количество преимущества, равное их уровню

Преимущества. В ходе встречи у персонажа может быть максимум 7 перенесённых или накопленных очков преимущества, включая очки, полученные благодаря характеристике Преимущества. Любые очки преимущества сверх вашей характеристики пропадают по завершении боя, взлома, убеждения или любой другой ситуации, где можно получить бонусные очки преимущества. Если в конце события количество очков преимущества меньше, чем ваш уровень характеристики Преимущества, то вы остаётесь с меньшим количеством. Если вы хотите получить больше очков преимущества, то их надо заработать.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Снаряжение, заклинания, качества и прочие предметы дают вам бонусные очки преимущества или не позволяют получать эти очки другим игрокам. В начале атаки или взлома сравните значение атаки и значение защиты противников (или если целей несколько, то наивысшие значения противников). Если одно из значений выше другого на 4 или больше, то его обладатель получает очко преимущества. Если атака является атакой по области или проводится против нескольких целей, сравнивайте с наивысшим значением среди целей. Игрок не может получить больше двух бонусных очков преимущества в боевом раунде.

Социальные ситуации также могут дать преимущество одной из сторон, основываясь на отношении участников друг к другу, целях и прочих факторах, — см. «Преимущество в общении» на стр. 98.

Вдобавок к получению преимущества при помощи игровых механик, игрок может получить его через отыгрыш роли. Возможно, персонаж игрока совершает нечто великолепное, необычайно смешное или в ином смысле прекрасное. В таком случае ведущий может дать ему бонусное очко преимущества за качество отыгрыша. Эти бонусные очки также подчиняются стандартным правилам получения и накопления очков преимущества.

ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ЗЛОУПОТРЕБЛЕНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

Преимущество можно получать только в ходе настоящего противостояния. Ведущим не стоит давать очки преимущества, если это не происходит

в ходе конфликта, а также не стоит награждать преимуществом игроков, пытающихся обыграть систему. Например, персонаж игрока может попытаться прицелиться в невинного прохожего, чтобы запастись очками преимущества, которые он может получить за выбор такого персонажа в качестве цели, или персонаж игрока может попытаться несколько раз рассмотреть того, кто не является его противником, в попытке накопить дополнительные очки преимущества. Проще говоря, не стоит давать персонажу игрока преимущество за действие, которое он выполняет только ради получения очков преимущества. Действие должно сыграть роль в конфликте/обсуждении/взломе/чём-то ещё. Всё, что вам нужно, было описано ранее, и самое главное — ведущий всегда принимает решение по поводу того, выдавать ли очки преимущества или нет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Преимущество используется при помощи бонусов преимущества, некоторые из которых позволяют прибегнуть к особым действиям преимущества. Бонусы по стоимости варьируются от 1 до 5 очков преимущества. Бонусы — это весьма прямолинейные дополнения для ваших бросков. Обычно бонусы выбираются перед броском, за исключением того, что указано в описаниях. Стоимость действия преимущества никоим образом не может быть снижена до 0.

БОНУСЫ ЗА 1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Перебросить 1 кубик:** возьмите любой кубик и перебросьте его. Этот бонус (и подобные ему, если не указано иное) применяется после того, как сделаны все броски. Вы можете перебросить ваш кубик или кубик противника. Результат этого переброса — окончательный.
- **Добавить 3 к своему показателю инициативы:** вы можете потратить 1 очко преимущества до начала боя, чтобы получить +3 к показателю инициативы, — или применить этот бонус во время боя, чтобы действовать быстрее других в следующем цикле инициативы.
- **Использовать действие преимущества:** вы можете использовать одно из действий стоимостью в 1 очко преимущества.

БОНУСЫ ЗА 2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- **+1 к значению на любом из кубиков:** прибавьте 1 к значению любого кубика. Например, вы можете добавить 1 к четвёрке, чтобы получить успех, или к единице, чтобы избежать сбоя.
- **Дать 1 очко преимущества союзнику:** вы пользуетесь своим преимуществом, чтобы создать преимущество для другого члена вашей команды, которому это нужнее. Передача 1 очка преимущества стоит 2 очка преимущества.

- **Убрать 1 очко преимущества у противника:** иногда необходимо свести на нет преимущество противника. Вы тратите 2 очка преимущества, и любой противник на ваш выбор теряет 1 очко преимущества.
- **Использовать действие преимущества:** вы можете использовать одно из действий стоимостью в 2 очка преимущества.

БОНУСЫ ЗА 3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Добавить 1 успех:** этот успех не стоит вам кубиков и не делает проверку автоматически успешной — вы просто добавляете 1 успех к полученному общему количеству успехов.
- **Вылечить 1 оглушающий урон:** у вас открывается второе дыхание — освободите 1 ячейку на своём счётчике оглушения.

БОНУСЫ ЗА 4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков:** сложите ваш уровень характеристики Преимущество и набор кубиков для текущей проверки. Получившееся число будет вашим новым набором кубиков. Также происходит «подрыв» шестёрок. Это означает, что после броска, учтя количество успехов, вы перебрасываете все шестёрки. После переброса запишите все пятёрки и шестёрки в счёт успехов… а шестёрки снова перебросьте. Больше удачи богу удачи! Если вы таким образом получите результат 1, он не засчитывается для общего количества сбоев.
- **Вылечить 1 физический урон:** освободите 1 ячейку на своём счётчике здоровья — считайте, что ваше преимущество оказалось в том, что противник ранил вас не так сильно, как думал.
- **Перебросить все неуспехи:** соберите все кубики со значениями от 1 до 4 и перебросьте их, только хорошенько! Этот бонус нельзя применить, если в результате броска произошёл сбой или критический сбой.
- **Использовать действие преимущества:** вы можете использовать одно из действий стоимостью в 4 очка преимущества.

БОНУСЫ ЗА 5 ОЧКОВ ПРЕИМУЩЕСТВА

- **Считать двойки противника за сбои:** вы буквально сбиваете противника с толку. Когда ведущий бросает кубики за противника, для определения сбоя и критического сбоя считаются и единицы, и двойки.
- **Придумать собственный поворот событий:** задействуйте силу воображения! Выбрав этот эффект и потратив 5 очков преимущества, вы можете придумать неожиданное и впечатляющее развитие сюжета. Обсудите с ведущим, что произойдёт, и учитывайте, что при этом вы должны получить реальную выгоду. Это может быть что угодно: внезапный взрыв, или полицейский рейд, или подкрепление, или даже злобный призрак. Помогите себе и своим друзьям — или добавьте головной боли врагам.
- **Использовать действие преимущества:** вы можете использовать одно из действий стоимостью в 5 очков преимущества.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА

Эти действия сами по себе не требуют траты простых или сложных действий, но использовать их надо вместе с одним из действий. Для каждого действия преимущества в скобках указано, с каким действием вместе его надо использовать. Во всех случаях решение об использовании действия преимущества необходимо принимать до проверки связанного действия. Если вы уже совершили проверку для этого действия, вы не можете задним числом объявить, что используете действие преимущества. Вы можете выбрать одно из следующих действий преимущества.

- **Вырвать (Блокировать).** При успешном блокировании атаки ближнего боя вы можете использовать это действие, чтобы вырвать оружие из рук противника. Совершите проверку Ближнего боя + Проворства, используя Силу противника в качестве порога. Если проверка будет равна порогу, вы выбиваете оружие и оно падает на землю. Если у вас больше успехов, вы забираете оружие у противника. Если у вас меньше успехов, оружие остаётся у противника. Стоимость: 2 очка преимущества.
- **Вырубить ударом (Атаковать [ближний бой]).** Вы используете ваше преимущество, чтобы сильно навредить противнику. Если нанесённый вами урон любого типа выше, чем уровень Воли противника, немедленно заполните полностью счётчик оглушения цели. Цель без сознания. Урон не переходит в счётчик здоровья. Стоимость: 2 очка преимущества.
- **Высокопарно изъясняться (Использовать навык [Убеждение]).** Поток слов льётся из ваших уст, достигая высот красноречия и вдохновения, недоступных большинству смертных. Совершите проверку Убеждения + Харизмы дважды. Первая проверка считается помогающей в командной проверке, что позволяет вам добавить ваши успехи к набору кубиков второй проверки. Во время второй проверки подсчитываются ваши успехи. Стоимость: 4 очка преимущества.
- **Загнать в угол (Множественная атака, Атаковать [дальний бой]).** Этот бой для вас — словно игра в шахматы, в которой вы на несколько шагов впереди соперника. Выполняя Множественную атаку, удвойте свой набор кубиков и распределите результат между целями как можно равномернее. Стоимость: 4 очка преимущества.
- **Метко попасть в жизненно важную часть (Атаковать).** Вы атакуете жизненно важные части тела, добавляя 3 дополнительных урона при попадании (вдобавок к чистым успехам, как обычно). Стоимость: 5 очков преимущества.

- **Метко попасть и разоружить (Атаковать).** Успешное попадание не наносит урона цели, но выбивает оружие из её рук. Стоимость: 5 очков преимущества.
- **Обрушить (Атаковать [ближний бой]).** Ваше преимущество позволяет вам не только ранить противника, но и повалить его на землю. Если наносимый цели урон выше её уровня Тела, то вы валите цель на землю и она получает состояние Распластан. Стоимость: 1 очко преимущества.
- **Привнести драмы (Использовать навык [Обман]).** Пока вы плетёте небылицы, вы в нужный момент добавляете больше драматизма. Вы можете напряжённо рассказывать, можете пустить слезу или излишне эмоционально горевать, но так или иначе ваши слова дёргают за ниточки цель, тем самым подталкивая её встать на вашу сторону. В случае быстрого обмана вы можете получить 200 нюйен от наблюдателей. В случае более длительного обмана вы можете увеличить запрашиваемую сумму на 20%, на что жертва согласится. Стоимость: 2 очка преимущества.
- **Пырнуть (Атаковать [ближний бой]).** Атакуя клинковым оружием, ваше преимущество позволяет вам нанести прицельный удар. Снизьте штраф за Метко попасть до −2. Стоимость: 1 очко преимущества.
- **Резко осознать (с подходящим действием).** Выполните действие, связанное с навыком, который вами не изучен, без штрафов. Это не позволяет вам использовать навыки, требующие изучения. Стоимость: 1 очко преимущества.
- **Стрелять из укрытия (Атаковать [дальний бой], у вас должно быть Укрытие IV).** Вы аккуратно стреляете, оставаясь в укрытии. Атаки из укрытия можно совершать без затрат простых действий. Стоимость: 2 очка преимущества.
- **Тактически перекатиться (Упасть на землю).** Вы падаете, чтобы избежать огня, и ловко перекатываетесь, что позволяет вам совершить атаку. Если вы совершаете атаку ближнего боя в этот же боевой раунд, вы не получаете штраф к набору кубиков из-за состояния Распластан (стр. 53) или действия Упасть на землю (стр. 43). В ходе следующего раунда вы не получаете штраф −2 от состояния Распластан к набору кубиков от атак на дистанции вплотную или близкой. Стоимость: 1 очко преимущества.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА ПО СТОИМОСТИ

1 очко преимущества

Обрушить (Атаковать [ближний бой])
Пырнуть (Атаковать [ближний бой])
Резко осознать (с подходящим действием)
Тактически перекатиться (Упасть на землю)

2 очка преимущества

Вырвать (Блокировать)
Вырубить ударом (Атаковать [ближний бой])
Привнести драмы (Использовать навык [Обман])
Стрелять из укрытия (Атаковать [дальний бой], необходимо Укрытие IV)

4 очка преимущества

Высокопарно изъясняться (Использовать навык [Убеждение])
Загнать в угол (Множественная атака, Атаковать [дальний бой])

5 очков преимущества

Метко попасть в жизненно важную часть (Атаковать)
Метко попасть и разоружить (Атаковать)

СЖИГАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Иногда в ситуации полного отчаяния преимущество необходимо использовать, в последней попытке выжить. Подобное использование преимущества настолько сильно влияет на вас, что вы навсегда теряете 1 уровень характеристики Преимущество (снижая вплоть до 0, если вы захотите). Вы также тратите все накопленные очки преимущества. Потраченные очки преимущества можно получить снова, а «сожжённое» преимущество восстановить при помощи кармы (очков развития персонажа). Преимущество можно сжечь даже тогда, когда очки преимущества обычно невозможно потратить.

Вот как можно сжечь преимущество.

Взбучка: иногда вам хочется — или даже жизненно необходимо — ударить противника побольнее. Взбучка делает автоматически успешной любую проверку, которую вы собираетесь совершить, да ещё и даёт вам четыре чистых успеха. Это должна быть проверка, которую персонаж может совершить, — например, это не может быть проверкой сотворения заклинания для не-Пробуждённого персонажа или проверкой навыка, которого у персонажа нет или который нельзя использовать без предварительного изучения.

Ещё живой: когда вы уже вроде должны склеить ласты, происходит нечто, что позволяет вам выжить. Быть может, во время свободного падения вы смягчаете удар о необычайно упругий навес или же от имплантированной кибердеки в вашей голове рикошетит пуля, что позволяет вам выжить, — грубо говоря, это то, что вас должно убить, но вместо этого позволяет выжить. Используйте «Ещё живой», когда персонаж неминуемо близок к смерти. Сжигая очко преимущества, персонаж выживает, хотя, скорее всего, он всё ещё остаётся в ситуации, из-за которой его жизнь оказалась в опасности (например у вас ноги в тазу с цементом и вы погружаетесь на дно Пьюджет-Саунд; сжигая преимущество, вы можете найти старый баллон для дайвинга, но вот автоматически из воды вы не выберетесь). Продуманное использование «Ещё живой» даёт вам шанс остаться в живых. В противном случае это просто ещё несколько мгновений агонии, прежде чем ваш персонаж отправится навстречу свету в конце тоннеля.

ДИКИЙ КУБИК

В описании некоторых предметов снаряжения, заклинаний и качеств вы найдёте отсылку к так называемому дикому кубику. Это маленькое чудо может как помочь, так и помешать вам. Когда в игру входит дикий кубик, используйте кубик другого цвета или просто легко отличимый кубик, чтобы отследить результат. Кубик добавляется прямиком в набор кубиков. Успех на диком кубике (5 или 6) считается за 3 успеха. А вот если на нём выпала 1, она отменяет все полученные пятёрки. Результат 2, 3 или 4 на диком кубике эффекта не имеет.

Если вы используете преимущество и взрываете шестёрки, то результат 6 на диком кубике считается за 3 успеха и затем его можно перебросить. Любые дополнительные успехи, полученные единицы или перебросы считаются как на обычном кубике, а не на диком.

КАК ДОБИВАТЬСЯ СВОЕГО

В Shadowrun нет классов персонажей. Вместо этого вы создаёте персонажа таким, каким его себе представляете, и добавляете ему те навыки, качества и снаряжение, которые вместе позволят вам сделать в игре много эффективных и интересных вещей. К мириадам проблем Шестого мира полно подходов. Здесь же изложены лишь самые основы.

БОЙ

Искусство избавляться от противников так, чтобы те вам не мешали. В Шестом мире много оружия, начиная от пушек и ножей и заканчивая электрошокерами и какой-то непонятной штукой, которую ваш декер на коленке склепал в подвале. Будете ли вы действовать незаметно и тихо при помощи скрытых клинков и вживлённых лезвий или же громогласно заявите о себе стрельбой и взрывами, пока поставщик оружия каждые пятнадцать минут отправляет к вам дронов с боеприпасами? Что бы вы ни выбрали, стоит не только наносить урон, но и самому его не получать.

ВАЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Проворство нужно для прицеливания, Интуиция и Реакция — для быстродействия и избегания огня, Сила — для борьбы без оружия и Тело — для выдерживания урона.

ВАЖНЫЕ НАВЫКИ

Стрельба и Ближний бой для атак, Атлетика для метания оружия и уклонения от него, Инженерное дело для стрельбы из установленного на транспорт оружия. Возможно, понадобятся Биотехнологии, чтобы раны залатать, Скрытность, чтобы оставаться незамеченным, Внимание, чтобы заметить тех, кто скрывается от вас.

ПРОЧИЕ НУЖНЫЕ ВЕЩИ

Вам потребуются деньги на оружие, броню и аугментации. Качества вроде Смелости также помогут вам получить преимущество в бою.

МАТРИЦА

Облачная сеть электронных устройств буквально пропитала жизни людей. Она влияет на то, как они водят, работают, играют, общаются и развлекаются. А значит, каждый, кто суёт свой нос в Матрицу, может повлиять на все аспекты жизни горожанина. Вот поэтому декеров и техномантов как ищут, так и боятся. Они могут перенаправить трафик, запутать камеры слежения здания, заставить оружие врагов выбросить боеприпасы и устроить множество других «шуточек». Они также могут столкнуться с силами охраны киберпространства, которые пытаются навести порядок. Больше информации вы найдёте в главе «Матрица» (стр. 170).

ВАЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Логика необходима для большинства проверок взлома, Интуиция — для вдохновения, Воля — для самозащиты и сопротивления урону в сети. Техномантам необходимо обзавестись Резонансом.

ВАЖНЫЕ НАВЫКИ

Очевидно, Взлом и Электроника. Инженерное дело поможет сохранить снаряжение в рабочем состоянии. Техномантам необходима Многозадачность.

ПРОЧИЕ НУЖНЫЕ ВЕЩИ

Декерам нужно накопить денег на хорошие **кибердеку** (стр. 174) и **киберразъём** (стр. 176). Не продешевите! Также пригодится набор **программ** (стр. 184). Техномантам кибердека не нужна, но им стоит изучить некоторые **сложные формы** (стр. 190).

МАГИЯ

Магия — это способ сломать все правила Шестого мира, за исключением правил самой магии. Огонь может появиться из воздуха, предметы можно изменять или заставить парить, людей можно сделать невидимыми и так далее. Любую задачу, которую вы хотите выполнить, можно в некотором плане реализовать с помощью магии. О магии подробнее говорится в главе «Магия» (стр. 126).

ВАЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Критично важна характеристика Магии, а Воля необходима для сохранения концентрации во время сотворения заклинания. Адептам стоит следовать либо по пути боя, либо социального взаимодействия в зависимости от того, как они используют свои способности.

ВАЖНЫЕ НАВЫКИ

Ключевыми являются Колдовство, Воплощение и Зачарование. Можно выбрать все три навыка или же взять один или два. Внимание пригодится для того, чтобы заприметить цель для заклинания,

а Астрал очень полезен для проверки ауры и путешествия по астральному плану.

ПРОЧИЕ НУЖНЫЕ ВЕЩИ

Пробуждённым персонажам нужны **заклинания** (стр. 131), **формулы** (стр. 70) и, возможно, **реагенты** (стр. 153) и **источники** (стр. 154). Кроме того, маги могут похвастаться тем, что им не нужно много снаряжения, хотя броня и какая-нибудь пушка пригодятся, как и коммуникатор.

РИГГИНГ

Дороги, небеса и воды Шестого мира полнятся дронами и транспортными средствами, и тот, кто может ими управлять, движется быстро и гладко, обгоняя остальных или же устраивая хаос на дороге. Или всё и сразу. Владыки машин и дронов зовутся риггерами, и их механическая армия следует за ними повсюду. Служат ли они как водилы для побега, перевозят ли контрабандный груз через границу или крадутся дроном для шпионажа или нападения, риггер будет полезен всегда.

ВАЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Реакция критически важна для маневрирования транспорта, а Логика и Интуиция пригодятся при захвате управления машиной. Тело позволяет определить, сколько риггинга вы способны выдержать, а также поможет вам пережить аварию.

ВАЖНЫЕ НАВЫКИ

Важнейшим является Пилотирование. Большую роль также играет Взлом, Электроника, Инженерное дело и Внимание.

ПРОЧИЕ НУЖНЫЕ ВЕЩИ

Деньги. Очень много денег. Машины стоят денег. Лодки стоят денег. Дроны стоят денег, особенно если ими во что-то врезаешься. И снаряжение, при помощи которого вы всем этим управляете, тоже стоит денег. В то время как остальные бегущие в тени считают свою оплату в нюйенах, вы предпочитаете микродронов.

ОБЩЕНИЕ

Бегущие в тени, что обладают социальными навыками, — их зачастую называют харизматиками за то, что они при помощи своей харизмы куда успешней ведут переговоры и прочие обсуждения, — полезны всюду, где есть народ и где его нет. Некоторые бегущие достаточно очаровательны, чтобы даже коня на скаку остановить. Пытаются ли они договориться о большей выплате, заговаривают ли зубы охране или пытаются понять, как слиться с толпой на дорогом приёме, — так или иначе, но бегущие в тени с социальными навыками крайне полезны.

Использование социальных навыков описано на стр. 94, 95 и 97 в главе «Навыки».

ВАЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Харизма. С дополнительным улучшением Харизмы. Определение намерений и запоминание ключевых факторов может пригодиться, поэтому используйте Интуицию, Логику и Волю. Остальное зависит от того, какие ещё навыки вы хотите добавить к своей Харизме, на тот случай, когда очарование не сработает. Социальным адептам — адептам, что направляют свою магию для усиления обаяния, а не для боевого столкновения, — также нужна Магия.

ВАЖНЫЕ НАВЫКИ

Обман и Убеждение являются ключевыми навыками, и в них стоит взять специализацию. Внимание также полезно, когда харизматик хочет кого-то осмотреть и получить хорошее представлении о персоне.

ПРОЧИЕ НУЖНЫЕ ВЕЩИ

Некоторое снаряжение может усилить как социальные, так и другие навыки и характеристики, чтобы компенсировать то, что вы в ходе создания персонажа потратили на Харизму, Обман и Убеждение.

ЗНАКОМСТВА

Бегущий в тени, который действует в одиночку, зачастую оканчивает свою жизнь в одинокой могиле. Опытные бегущие создают сеть людей, которые могут предоставить информацию и предметы, необходимые для работы. Возможно, это бармен, который всех в районе знает, или же поставщик оружия, который может добыть боеприпасы по нелегальным каналам, или же офицер «Одинокой звезды», болтающий о том, кого недавно повязали. С этими и многими другими личностями можно связаться по необходимости.

Знакомства можно получить в ходе «Создания персонажа» (стр. 67) и в ходе игры, если ведущий считает, что персонажи игроков этого достойны (стр. 237).

У знакомых есть определённый набор стандартных характеристик персонажей (см. примеры на стр. 212), а также два особых параметра: Связь и Лояльность. Оба параметра варьируются от 1 до 12.

Связь показывает обширность связей знакомого и его способность получать информацию у тех, кого он знает. У новичка, который только прибыл в город и пытается познакомиться со всеми, этот параметр будет равен 1. У лидера банды параметр Связи может быть равен 4. У мэра или какого-нибудь государственного деятеля это значение может быть равно 6 или 7. У среднестатистического руководителя в мультинациональной корпорации — примерно 9. У знаменитостей, что часто появляются в новостях, параметр Связи может быть равен 11 или 12. Знакомства используют значение Связи для того, чтобы понять, сколько информации они знают об определённой теме. Ведущий совершает бросок Связи + Связи. Примерный объём знаний указан в таблице «Результаты подготовки» (на следующей странице).

Как только ведущий определяет, что знает знакомый, совершается проверка **Лояльности** для определения того, что тот готов рассказать

РЕЗУЛЬТАТЫ ПОДГОТОВКИ

УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ
0	Ничего полезного
1	Основная информация в широком доступе
2	Некоторые факты, полученные в ходе поверхностного расследования
3	Информация о предыдущей работе или общие профессиональные знания
4	Более скрытые познания, слухи
5	Глубокие академические познания, хорошие профессиональные знания, знакомство с действом «за кулисами»
6	Знания тайн и скрытой информации
7	Информация высокого уровня, хорошее понимание истории
8	Практически энциклопедические знания, включая некоторые глубоко сокрытые тайны
9	Редкие познания, доступные немногим
10	Глубокие познания, которые другие тщательно скрывают

Если вы получаете информацию одного уровня, то вы также получаете информацию всех предыдущих уровней.

персонажу игрока. Обычно это проверка Убеждения + Харизмы, где Лояльность знакомого добавляется в качестве модификатора набора кубиков. Количество полученных успехов — количество уровней информации из таблицы «Результаты подготовки», которыми знакомый готов поделиться бесплатно. Более высокие уровни требуют затрат, обычно 100 нюйен за уровень и с большими затратами на высочайших уровнях. Знакомый, конечно же, может поделиться лишь тем, что знает, — даже если при проверке Лояльности персонаж получил большой результат и знакомый готов поделиться большим количеством информации, он резко не узнает то, чего не знал раньше.

Знакомства также полезны для получения различного сложнодобываемого снаряжения. Смотри «Доступность» на стр. 244.

СОСТОЯНИЯ

Иногда бегущие в тени делают всякое. Иногда всякое делают с бегущими в тени. Так или иначе, в итоге может оказаться, что на них воздействует определённое состояние, а то и несколько сразу, что обычно длится до тех пор, пока действие состояния не закончится или не будет каким-то образом отменено. Состояния — это конкретные условия, которые обычно применяются к живым существам, а также порой к местам или снаряжению. Состояние — это своего рода компактный способ описать то, как огонь, холод или замешательство воздействуют на персонажей. Зачастую состояние можно получить от заклинания, яда или прочих игровых элементов, а иногда состояние изначально является частью места или снаряжения.

Продолжительность действия состояния обычно описана в тексте заклинания, яда или другого эффекта, что вызывает это состояние. Некоторые состояния можно отменить другими (например, состояние Заморозка отменяет состояние Горение), и об этом сказано в описании каждого состояния.

УРОН ОТ СОСТОЯНИЯ

Некоторые состояния вроде Горения или Разъедания в конце каждого раунда наносят урон и дают персонажу игрока и его товарищам по команде возможность каким-то образом снять состояние. Сопротивляться состоянию можно обычной проверкой Тела.

СПИСОК СОСТОЯНИЙ

Различные состояния, используемые в «Shadowrun: Шестой мир», описаны ниже.

В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ

Цвета, формы и странные мысли заполоняют вашу голову, что не даёт вам сосредоточиться и из-за чего ваши действия не скоординированы и нескладны. Значение после названия состояния действует как штраф к набору кубиков для любых ваших действий.

ГЛУХОТА I, II, III

Возможно, вы услышали громкий и внезапный хлопок или кто-то набил ваши уши ватоподобной маной, но звуковые волны до вас не доходят, так что ваш мозг не может понять, что они значат. За первые два уровня этого состояния вы получаете штраф –3 за каждый уровень ко всем проверкам, связанным со слухом. На третьем уровне вы автоматически проваливаете все такие проверки.

ГОРЕНИЕ

Состояние Горение — результат попадания огненной атаки. После получения урона от изначальной атаки вам придётся разбираться с жаром и пламенем, а также теми частями вашего тела, которые могут гореть.

У этого состояния есть значение, указывающее на количество физического урона, которому персонаж должен сопротивляться каждый раунд, пока состояние активно.

Есть несколько способов снять это состояние. Вы можете потратить сложное действие и совершить проверку Проворства + Реакции (2). При успехе вы сбиваете огонь и состояние снимается. Вы также можете прыгнуть в воду, чтобы без проверки снять состояние.

Если вы получаете состояние Сырость и/или Заморозка, состояние Горение отменяется. Аналогично получение состояния Горение отменяет состояние Сырости или Заморозки.

ЗАМОРОЗКА

Когда вас сковывает злой кусачий холод, он проникает в ваши кости и не отпускает, что не позволяет вам двигаться столь же ловко и быстро, как вам хотелось бы. В состоянии Заморозка

вы получаете штраф –4 к Инициативе и –1 ко всем наборам кубиков, кроме проверок сопротивления урону.

Это состояние отменяется Горением и отменяет Горение.

ИСПУГ

Что-то вас ужасно напугало, и вас полностью покинули рациональные мысли. Остался лишь страх. Вы получаете штраф –4 к наборам кубиков для всех проверок, направленных против источника эффекта или позволяющихся защититься от него.

НЕВИДИМОСТЬ

Лучшее состояние для воришек. Вы становитесь не столь приметны для живых и разумных существ. Значение после названия состояния указывает порог проверки Внимания, который необходимо преодолеть, чтобы заметить вас с этим состоянием. Камеры и прочие неорганические методы обнаружения позволяют заметить персонажа с этим состоянием как обычно.

НЕВИДИМОСТЬ (УЛУЧШЕННАЯ)

То же самое, что и невидимость, но воздействует и на камеры и прочие технологические способы видеть.

НЕМОТА

Ваша способность издавать звуки снижена. Значение после названия состояния указывает порог проверки Внимания, который необходимо преодолеть, чтобы услышать вас с этим состоянием. Микрофоны и прочие неорганические методы звукового обнаружения позволяют услышать персонажа с этим состоянием как обычно.

НЕМОТА (УЛУЧШЕННАЯ)

То же, что и Немота, но воздействует и на микрофоны и прочие технологические способы слышать.

НЕПОДВИЖНОСТЬ

А тут всё понятно! Вы с этим состоянием не можете перемещаться, однако можете совершать действия, для которых не нужно отрывать ног от земли. Ваше значение атаки снижается на 3, и вы получаете штраф –3 к набору кубиков для всех атак. Вы не можете использовать Реакцию в ходе проверок защиты.

ОКАМЕНЕНИЕ

Есть хорошая причина, по которой не стоит попадаться на глаза василиску, — вот эта. Вы фактически обращены в цельный кусок камня. Вы не можете совершать действий и получаете +10 к значению брони. Это состояние отменяет все наносящие урон состояния, которые вы могли получить.

ОСЛЕПЛЕНИЕ I, II, III

Будь то вспышка света, особый химикат или чистая магия, всегда есть возможность ослепить бегущего в тени. За первые два уровня этого состояния вы получаете штраф –3 за каждый уровень ко всем проверкам, связанным со зрением. На третьем уровне вы автоматически проваливаете все такие проверки.

ОТРАВЛЕНИЕ

В ваше тело попало нечто нехорошее, и оно будет ему вредить до тех пор, пока тело не справится. У этого состояния есть значение урона, указывающее на количество получаемого урона и вид урона — физический или оглушающий. В конце каждого боевого раунда, пока это состояние активно, вы должны сопротивляться указанному урону, совершая проверку Тела. Урон снижается на 1 каждый раунд.

Антидоты и противоядия, как физические, так и магические, могут снять это состояние.

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Если много раз получить по голове или в солнечное сплетение, то вам может стать дурно и вам не удастся действовать с той же скоростью, что раньше. Ваш показатель инициативы снижается на 4, и вы не можете получать или тратить преимущество (однако всё ещё можете его сжигать), пока это состояние активно.

ПАНИКА

Дрекмо набросили на вентилятор, оно разлетелось повсюду, и вы совершенно не можете действовать адекватно. В этом состоянии вы не можете совершать действий за исключением избегания источника Паники.

ПЕЛЕНА

Что-то нарушило вашу связь с астральным миром и не даёт вам связаться с ним. Или, что хуже, вы уже были в астрале и теперь в нём застряли. В этом состоянии вы неспособны перемещаться между астральным планом и физическим миром. Вы не можете использовать астральную проекцию или воплотиться, однако всё ещё можете применять Внимание в астрале.

РАЗЪЕДАНИЕ

Кислоты, щёлочи и прочие едкие вещества не прекращая разъедают вашу плоть. Продолжительный урон от этих химикатов указывается значением рядом с названием состояния, показывающим, сколько урона наносит этот эффект. Вы должны сопротивляться физическому урону, равному этому значению, каждый раунд, пока состояние активно.

Состояние можно снять при помощи различного снаряжения (например, посыпать себя пищевой содой в случае кислоты!). Состояние Сырость может и не снять состояние Разъедания, поскольку некоторые химикаты продолжают разъедать кожу даже после контакта с водой. Ведущий может определить, достаточно ли воды было использовано для устранения конкретного химиката.

РАСПЛАСТАН

А вот и классика — вы падаете на землю, чтобы руки не тряслись при прицеливании и чтобы

попасть по вам было труднее. Скорость перемещения снижается до 2 метров, и вы не можете совершать действие Рывок. Вы получаете бонус +2 к наборам кубиков для проверок защиты против атак дальнего боя со средней или более далёкой дистанции, но при этом получаете штраф –2 от атак на близкой дистанции и вплотную из-за невозможности двигаться. Вы также получаете штраф –4 к атакам ближнего боя или Стрельбе из лука. Вы повышаете значение атаки любого огнестрельного или метательного оружия (кроме луков) на 2.

СЫРОСТЬ

Неважно, попали ли вы под ливень, внезапную волну или же ярость духа воды, но вы промокли с головы до ног. Вы получаете штраф –6 к набору кубиков для проверок сопротивления урону от холода и электричества.

Отменяет состояние Горения, отменяется состоянием Горения и может повлиять на состояние Разъедание.

ТОШНОТА

Ваш желудок сводит, голова кружится, и лишь одна мысль отчётливо слышна в уме: «Лишь бы не блевануть». Вы должны пройти проверку Тела + Воли (2) в начале боевого раунда. При провале вы не можете совершать действия в этот раунд. При успехе вы можете действовать, но теряете простое действие.

УКРЫТИЕ I, II, III, IV

Прячетесь ли вы за стеной, за мусоркой или телом, Укрытие защищает вас от вражеского огня. У этого состояния есть четыре уровня, показывающих, какая часть тела персонажа защищена (четверть, половина, три четверти или всё тело). Вы получаете бонус +1 за каждый уровень Укрытия к своему значению защиты и наборам кубиков для проверок защиты. Атака из укрытия требует использования дополнительного простого действия для того, чтобы высунуться достаточно для атаки, даёт вам штраф –2 к набору кубиков для атаки при Укрытии IV и не позволяет вам накапливать преимущество при атаке из укрытия (но вы можете получить его при защите).

УСМИРЕНИЕ

Есть плохая и хорошая новость. Начнём с плохой — вы не можете двигаться. Ваши ноги абсолютно неподвижны. Вы получаете штраф –10 к своему значению защиты против получаемых атак (минимум 0) и не можете совершать каких-либо действий, кроме проверок Внимания и мысленного общения, если вы вообще на такое способны. Вы также не можете совершать проверки защиты, но можете совершать проверки сопротивления урону. Хорошая новость — состояние Усмирения приостанавливает любой продолжительный урон или эффекты, воздействующие на вас. Урон всё ещё можно нанести вам, но любые эффекты продолжительного действия, применяемые им, отменяются этим состоянием.

УТОМЛЕНИЕ I, II, III

На высшем уровне это состояние подобно сонной усталости, когда ваши ноги словно наливаются свинцом и попросту. Не. Движутся. С этим состоянием вы получаете штраф –2 за каждый уровень ко всем наборам кубиков, кроме проверок сопротивления урону. Вы также ходите со скоростью 5 метров в ход вместо 10 и совершаете рывок на 10 метров вместо 15.

ХРОМОТА

Любое движение пешком при помощи действия Переместиться, Рывок или Уйти от огня уменьшается вдвое (с округлением в большую сторону).

ЭЛЕКТРОШОК

Через вас прошёл заряд электричества, и вас немного поджарило. Да и мускулы ваши не работают так, как надо. Вы получаете штраф –2 к Инициативе, не можете совершать действие Рывок и получаете штраф –1 к наборам кубиков для всех действий.

МЕТАТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Метачеловечество в Shadowrun делится на пять метатипов (как минимум тех, что представлены в основной книге правил; в будущем в дополнительных книгах будут введены дополнительные метатипы). У них разный размер тела и рост, но у всех есть потенциал устроить беспорядки на улицах. Вот что вам нужно о них знать.

ДВАРФЫ (HOMO SAPIENS PUMILIONIS)

- **Средний рост:** 1,2 метра.
- **Средний вес**: 54 кг.
- **Уши:** слегка заострённые.
- **Чем известны:** невысокие, крепкие телом; упорные.
- **Расовые качества:** обладают инфразрением (стр. 72) и устойчивостью к токсинам (стр. 74).

Дварфов Шестого мира зачастую принимают в обществе, но без должного уважения. Представители более высоких метатипов счастливы, когда дварфы занимают в обществе навязанные им роли: помощники, водители, механики и тому подобное. Не помогает и то, что их рост позволяет дварфам залезть в машины, в которые оркам, людям и эльфам влезть проблематично, не говоря уж о троллях. Впрочем, работу они получают, и редко когда их прямо-таки ненавидят. К дварфам хорошо относятся, однако они не могут избавиться от ощущения, что на них, грубо говоря, смотрят свысока.

По всему миру дварфы всеми силами стараются доказать, что их нельзя игнорировать: декеры, уличные самураи, специалисты спецслужб, харизматики и прочие выходят из интернациональной

тени, а те, кто продолжают недооценивать их, делают это на свой страх и риск.

Отсутствие повышенной антипатии по отношению к дварфам позволило им ассимилироваться в человеческом сообществе лучше остальных метатипов. У них не так много собственных анклавов по сравнению с другими метатипами (не помогает и то, что у них нет доступа к потоку доходов, которые эльфы используют для постройки своих королевств). С основанием дварфоцентристского Технологического института Билокси, юг Миссисипи в Конфедерации Американских Штатов становится своего рода убежищем для дварфов. А уж то, чем это всё станет в будущем и как повлияет на мир, является загадкой для всех.

ЭЛЬФЫ (HOMO SAPIENS NOBILIS)

- **Средний рост:** 1,9 метра.
- **Средний вес**: 80 кг.
- **Уши:** заострённые.
- **Чем известны:** изящные, стройные; привлекательны и осознают это.
- **Расовые качества:** обладают сумеречным зрением (стр. 73).

Пожалуй, наиболее раздражающим качеством эльфов в сравнении с другими метатипами является то, что их можно сколько угодно ненавидеть, но им будет всё равно. У этой расы есть две процветающие

нации — Тир на Ног (ранее известная как Ирландия) и Тир Тарнгир (в западной части Северной Америки). Их представители занимают одни из самых значимых позиций в мире, а стримы их знаменитостей в MeFeed собирают миллиарды просмотров. На эльфов не смотрят свысока — им завидуют.

Но многие эльфы знают, что эта зависть не распространяется на всех представителей расы. Если ты — не богатый, не элегантный и не грациозный эльф, то тебя зачастую считают ошибкой природы: ведь жизнь одарила тебя столь многим, а тебе всё равно удалось каким-то образом облажаться. И так считают даже сами эльфы. Плевать, что ты мог вырасти в бедности, плевать на возникшие препятствия, — все думают, что если ты эльф, то тебе легче. Но в эльфийском обществе не так просто выжить. Высший свет может быть абсолютно безжалостен, принуждая к соблюдению существующего порядка, а тех, кто неспособен вжиться в общество, клеймят мятежниками и списывают со счетов. В трущобах крупных разрастаний полно эльфов, которых буквально выбросили лишь потому, что они не прогнулись под общество, желавшее видеть их в определённом свете. Но их гнев способен сжечь весь мир.

ЛЮДИ (HOMO SAPIENS SAPIENS)

- **Средний рост:** 1,75 метра.
- **Средний вес:** 78 кг.
- **Уши:** округлые.
- **Чем известны:** среднего роста; среднего телосложения; бесятся, когда другие не подходят под средние стандарты.
- **Расовые качества:** не обладают особыми качествами.

Составляя большинство разумных существ мира, люди создали современное определение «нормальности», после чего некоторые из них принялись использовать его по полной. Такие люди знают, что они лишены чистой физической силы и расовой сплочённости некоторых других метатипов, так что они формируют мир таким образом, чтобы те, кто им не по душе, никогда не осознали, на что они способны и чем они могут стать.

Побочным эффектом является, конечно же, то, что люди застряли в деморализующем механизме, созданном правящим корпоративным классом, как раз потому, что не подходят под искусственную «нормальность». Ими пользуются и сворачивают в бараний рог ради большего богатства и влияния тех, кто находится на верхушке. Это же люди — их так много, что никто и не заметит, если их станет меньше. Да и жалеть не станут.

В тенях полно людей, которые так и не смогли стать нормальными или обычными.

ОРКИ (HOMO SAPIENS ROBUSTUS)

- **Средний рост:** 1,9 метра.
- **Средний вес:** 128 кг.
- **Уши:** заострённые.

- **Чем известны:** крупные и мощные тела; клыки; являются чужаками для большинства.
- **Расовые качества:** обладают сумеречным зрением (стр. 73) и качеством Живучесть 1 (см. стр. 72).

Орки заставляют остальных нервничать, что никому не по душе. Клыки, черты лица и заострённые уши отмечают орков как *чужаков*, а их размер и сила ясно демонстрируют возможные разрушения. Как люди делали веками, они теснят то, чего боятся, поэтому и не позволяют оркам накопить коллективную мощь, давя их количеством.

Такой подход работает до тех пор, пока страх подпитывается и парализует толпу. Ведь если народ преодолеет страх и попытается понять намеренную несправедливость по отношению к некоторым группам, то они отделятся от этого механизма и количество народа, насаждающего угнетение, уменьшится. Угнетатели не особо хорошо умеют придумывать новые способы решения подобных проблем — обычно они попросту начинают угнетать сильнее. Так что пока осознание несправедливости, с которой они имеют дело, распространяется, орки по всему Шестому миру готовятся к худшему, чтобы иметь возможность выжить и начать действовать на исправление ситуации. У них уже есть собственные анклавы — Андеграунд Сиэтла, Суитуотер-Крик в Атланте, Дхарави в Индийском союзе, — и они надеются на то, что в этих местах будет заложена основа общества, где орков принимают и не боятся.

ТРОЛЛИ (HOMO SAPIENS INGENTIS)

- **Средний рост:** 2,5 метра.
- **Средний вес:** 300 кг.
- **Уши:** слегка заострённые, зачастую спрятаны за рогами.
- **Чем известны:** попросту огромные ребята. С рогами.
- **Расовые качества:** обладают инфразрением (стр. 72), качеством Живучесть 2 (см. стр. 72) и подкожными наростами (дают троллям +1 к значению защиты).

Непросто жить в обществе, где ты представляешь собой ходячее воплощение чужих кошмаров. Ещё хуже, если размером ты раза в два-три крупнее остальных. Этот мир не для троллей, и большинство обитателей этого света не готовы к изменениям. Кому хочется тесниться с громадными чудищами? Троллям приходится силой занимать своё место в мире, и конечно же, если они что-либо делают силой, их неизменно называют вандалами и разрушителями.

Большая часть троллей, поняв, что игра складывается не в их пользу, решили не играть по правилам мира вовсе. Они будут стоять в стороне и смотреть, как мир сгорает, может быть периодически подбрасывая пару дровишек в костёр. Республика Троллей Шварцвальда является одним из важнейших трольих сообществ мира, своего рода маяком и образом того, каким может быть общество троллей, обособленное от остальных. Ассимилируются ли они или построят стены повыше — на этот вопрос ответа пока нет.

Среди всех метатипов именно троллям тяжелее всего адаптироваться, ведь их тела так сильно отличаются от остальных. Дело тут не столько в размере и рогах, сколько в подкожных наростах по всему телу, создающих бугристый рельеф, выступы и прочие образования, которые скребутся о мебель и одежду, а также заставляют некоторых дважды подумать перед тем, как обнять тролля. В особенности потому, что мало кто вообще способен на такое.

УРОВНИ ЖИЗНИ

Обычно в Shadowrun персонажи участвуют в забегах, выполняя грязную работёнку, что и позволяет им на что-то жить. Однако не вся их жизнь состоит из работы — им нужно есть, спать, ходить по магазинам и тому подобное. И пускай эти моменты важны для жизни, отыгрывать их не так интересно, поэтому в игре нет таких ситуаций, когда персонажам требуется найти ночлег, подписать договор аренды,

купить мебель и прочее. Вместо этого у каждого персонажа есть свой **уровень жизни**, представляющий собой количество денег, которые они тратят на еду, аренду, всякую всячину и парочку предметов роскоши. Периодически уровень жизни персонажа может влиять на игру, в частности на то, насколько хорошо бегущий подготовлен к тому, что предстоит сделать.

Уровень жизни оплачивается ежемесячно (по игровому времени), и игроки могут оплатить наперёд столько, сколько желают. Однако многие бегущие не оплачивают уровень жизни дольше чем на шесть месяцев вперёд, поскольку терпеть не могут оплачивать комнату, которой могут и не наслаждаться. Ниже приведены уровни жизни.

УЛИЧНЫЙ БОСЯК

Стоимость: бесплатно

У вас нет места, где вы могли бы прикорнуть. Спите вы на чужом диване или под звёздами, отдыхаете и едите вы по мере возможности. Вам негде хранить вещи, поэтому если вы их с собой не носите, то, скорее всего, их украдут к моменту вашего возвращения. Непростая жизнь, зато дешёвая!

Если вы не оплатили уровень жизни в нынешнем месяце, то вы живёте на улице.

СКВОТТЕР

Стоимость: 500 нюйен в месяц

Шестой мир через многое прошёл: болезни, катастрофы, войны, экономические всплески и спады. Многие, кто покинули этот мир, оставили после себя свободные места — пустые здания, в которых можно жить, если вы сумеете пробраться внутрь и вытерпеть не самые лучшие условия жизни (не зря же здания выходят из эксплуатации). Безопасность практически отсутствует — вы можете попытаться запереть дверь, но стена может быть достаточно хлипкой, чтобы вероятные грабители попросту проломили её. Водо- и теплоснабжение — лишь в мечтах. Но если повезёт, место будет сухим, а соседям можно и заплатить немножко, чтобы они приглядывали за вашими вещами (в конце концов, отбросам общества стоит держаться вместе). Питаются сквоттеры чуть лучше тех, кто живёт на улице, — вы как минимум не едите из мусорного бака, но по большей части это соя и прочий безвкусный дрек, эдакий современный эквивалент каши в сиротском приюте.

БЕДНОТА

Стоимость: 2 000 нюйен в месяц

Уже хоть что-то. На этом уровне вы живёте в месте, для этого дела предназначенном. Да, может быть, изначально это и был контейнер для перевозки, но в какой-то момент это стало домом с электричеством, водоснабжением (пусть и периодически отключаемым, когда воды не хватает) и достаточно тёплым, чтобы вы не умерли от холода. Двери запираются, есть официальный адрес, и обычно вы можете себе позволить заказать доставку соевых бургеров Мак-Хью! Многие бегущие в тени как раз живут на том же уровне, что и работники этого мира, которых вышестоящие предпочитают по возможности игнорировать.

СРЕДНИЙ КЛАСС

Стоимость: 5 000 нюйен в месяц

Хорошая жизнь уже не за горами. Круглосуточное электричество и водоснабжение, офицеры полиции в ответ на сообщении о преступлении что-то таки делают, а не ухмыляются, у большинства блюд всё же есть вкус, а шанс того, что прямо на пороге дома ограбят, весьма низок. Впечатляет? Не особо, зато безопасно, что уже само по себе в Шестом мире редкость, ради которой люди готовы пойти на многое.

БОГАЧ

Стоимость: 10 000 нюйен в месяц

Летать эконом-классом на самолёте — значит, смотреть тридео-развлекалочки, которые каждые пять минут прерываются на рекламу, заставляющую задуматься, кому вообще всё показанное нужно. Массажёры для ног с ароматерапией? Автоматический открыватель винных бутылок? Костровище из натурального камня на заднем дворе? Целями такой рекламы являются богачи. У них есть деньги, которые они могут потратить, и место, куда всё купленное сложить. А ещё их дом должен быть не хуже, чем у коллег. Они хорошо питаются, спят в комфорте и с трудом понимают людей, что жалуются на состояние мира, поскольку у них-то всё хорошо. Если вы живёте среди богачей, то вы уже многого достигли, но не расслабляйтесь — они не терпят чужаков и вполне способны выжить тех, кому, по их мнению, не место среди них. Возможно, дополнительные траты на охрану того стоят.

ЭЛИТА

Стоимость: 100 000 нюйен в месяц

Вершина. Сливки общества. Люди на этом уровне жизни в месяц тратят больше, чем скваттеры и босяки способны заработать за несколько лет, а то и за всю жизнь. У них есть всё, о чём мечтают те, кто победнее. Они регулярно едят настоящее мясо. Они ходят на яхтах по Карибскому морю и с них погружаются в лазурные воды. Они останавливаются в отелях, где целая армия прислуги готова угодить любым их прихотям. Продюсеры тридео надеются, что сумеют заснять их дома. Их повседневность бесподобна, и любые тяготы жизни они могут смягчить лучшей выпивкой, мягчайшими подушками и прекраснейшими видами, которые только можно купить. И помните, ключевой принцип Шестого мира в том, что купить можно *всё*.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем мы начнём, позвольте поблагодарить вас за то, что вы решились нырнуть в тени. Нам пригодится любая помощь в этой борьбе, и потому вы ступаете на благородный путь. Надеемся, что у вас будет долгая и процветающая карьера бегущего в тени!

Название этой главы, «Создание персонажа», важно. Вы не просто рисуете портрет или быстрый набросок. Вы создаёте персонажа, личность, что живёт в тенях и разрастаниях Шестого мира. Сделайте его живым! Придумайте, откуда он родом, что его окружало по мере взросления. Опишите его систему ценностей: что ему важно, а что не очень. Расскажите о его характере и отличительных чертах. Представьте, что он носит всегда с собой и как одевается. Обдумайте, с кем он знаком и на каких языках разговаривает.

Мы разложим весь процесс создания персонажа на шесть шагов.

- **Шаг первый:** определите роль и предысторию.
- **Шаг второй:** выберите приоритеты персонажа.
- **Шаг третий:** выберите качества.
- **Шаг четвёртый:** потратьте карму на индивидуализацию.
- **Шаг пятый:** купите снаряжение.
- **Шаг шестой:** завершите образ.

Шаг первый:

ОПРЕДЕЛИТЕ РОЛЬ И ПРЕДЫСТОРИЮ

Самый первый шаг создания персонажа — определить, кем вы хотите быть в тенях. Имя и роль — это прекрасно, но важно и то, откуда персонаж родом и чего он хочет. Эти элементы помогут вам увидеть, каким образом персонаж будет подходить к решению различных ситуаций, и вдохнут в него жизнь. Игра от этого станет только лучше.

Вашему персонажу понадобится роль в команде бегущих. Есть бесчисленное количество доступных для создания вариаций среди и между широкими категориями, приведёнными далее, но для новичков мы разберём четыре основные роли: специалист по магии, харизматик, уличный самурай и специалист по технологиям.

Если одна из этих ролей вам пришлась по душе, прочтите соответствующий параграф. Если же нет, прочтите обо всех ролях и погрузитесь чуть глубже в каждый из вариантов. Начните с широких мазков, а более тонкие детали прорисуйте позднее.

СПЕЦИАЛИСТ ПО МАГИИ

Для тех, кто способен сотворять заклинания или призывать духов, всегда найдётся местечко в отряде бегущих в тени. Именно магия сделала Шестой мир столь пугающим, но она также помогает бегущему выделяться из толпы. Да, вон у того парня может быть ПП, и он недоволен тем, что Хэллоуинеры напали на его девушку. Только вот другой парень, в которого Хэллоуинеры кинули горящей тыквой, вернёт им подарок в виде огненного шара, тем самым напоминая этим утыркам, что с ними будет, если они первым делом не гикнут мага.

В зависимости от могущества расширяются и возможности — полноценные крутые маги могут как заклинаниями швыряться, так и духов призывать. Можно также выбрать определённый аспект и либо сотворять заклинания, либо призывать могущественных союзников. Наконец, можно смешать способности адепта с мистицизмом для того, чтобы и заклинания сотворять, и призывать, и чуточку магии припасти для того, чтобы усилить самого себя. Вы будете устраивать хаос, в то время как ваш харизматик будет на вас косо смотреть за подобное показушничество.

ХАРИЗМАТИК

Языком чесать, а не дело делать? О да! В деле можно и пулю словить или ощутить, как какой-нибудь колдун поджаривает твой мозг изнутри. Попытаться уболтать кого-то, чтобы выбраться из щекотливой ситуации, куда безопасней, в особенности когда ты тот ещё болтун. Харизматик — это воплощённая разрушительная сила обаяния. Кто-то гадит мегакорпорациям при помощи актов массового насилия и варварского уничтожения, но вы и большим шишкам мешаете, и раните их эго, проходя через их охрану с улыбочкой на лице, правдоподобным прикрытием и папкой-планшетом в руках (все с уважением относятся к служащим с папкой-планшетом).

У вас есть социальные навыки и харизма, но это не единственные ваши преимущества. У вас есть выбор. Кроме навыков и характеристик, необходимых для того, чтобы покорять всех своим очарованием и отыгрышем роли, вы можете следовать путём искусственного усиления при помощи киберимплантов или биоимплантов для большей обаятельности или же выбрать путь магии и стать социальным адептом или магом, способным при помощи заклинаний очаровать тех, кто об этом и не подозревает.

Неважно, какое направление вы выберете, но вы гарантированно будете убеждать народ, что им лучше передать инфотовар вам на хранение, поскольку где-то там есть парни, которые наверняка захотят получить его более грубым способом. При этом вы совершенно ненавязчиво киваете головой в сторону трёхметрового куска мяса и стали — вашего тролля — уличного самурая.

УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Тени Шестого мира, безусловно, кровавы и жестоки, и спор зачастую решается кулаками, клинками или даже пушками. Жестокость — всем понятный язык. По тёмным улочкам и коридорам корпораций крадутся хищники всех мастей, начиная от простых воришек и заканчивая профессионалами. На самой верхушке находятся уличные самураи: быстрые смертоносные воины, что до мозга костей верны своему кодексу и нынешнему нанимателю.

Там, в тенях, за любым углом может поджидать очередная стычка. Вы можете угодить прямо в неё, увидеть на другом конце коридора, по ту сторону улицы или где-то вдалеке, но так или иначе вы должны быть к ней готовы. Некоторые бойцы подготавливаются ко всему, другие сосредотачиваются на определённом направлении. Нашинкуете ли вы противника или же накормите свинцом из пистолета, всё сводится к одному: к надиранию задниц.

Каждому бойцу нужно преимущество, будь то навыки, грубая сила и ловкость, превосходное снаряжение, киберимпланты, врождённый магический талант или же всё и сразу. Какое преимущество у вас? Способны ли вы использовать магию Шестого мира и отвешивать люлей как физический адепт? Напичканы ли вы аугментациями до такой степени, что превратитесь в кибернетический кошмар? Или же останетесь чисты и сосредоточитесь на навыках и характеристиках вместо того, чтобы тратить целое состояние на усиления? В конце концов, технику лучше оставлять тем, кто в ней разбирается.

СПЕЦИАЛИСТ ПО ТЕХНОЛОГИЯМ

В этом поле познаний существует широкий спектр возможностей, но мы их скомпонуем вместе, поскольку, по сути, вы будете членом команды, который больше всего знает о всякой технике, будь то электроника, компьютеры или автомобили. Из теней вы занимаетесь всем, что с этой техникой связано. Вы можете взламывать Матрицу, будучи декером или техномантом, или же стать повелителем автоматики в качестве риггера или дрономанта — так или иначе, вы являетесь важным членом команды… если эта команда хочет выжить и получить деньги.

Хакеры используют свои технические познания, чтобы взламывать системы защиты по всему миру. Будь то коммуникатор, смартган или же главный сервер «Ацтекнолоджи», хакер всячески старается проскользнуть мимо электронной защиты или попросту сломать её, чтобы взять всё под контроль или же заполучить инфотовар. Вы можете быть декером с кибердекой или же техномантом, что взламывает при помощи силы мысли, но миру в любом случае стоит быть начеку, когда вы стремительно несётесь сквозь Матрицу.

Риггеры правят миром. Люди повсюду видят автоматический транспорт и строительные машины, не осознавая при этом, что за каждой автоматизированной сетью наблюдает риггер, выжидающий удобный случай запрыгнуть в машину и выжать из неё по полной. В тенях риггеры заведуют транспортом, снабжением и огневой поддержкой, и всё из их уютного риггерского кокона или с переднего сиденья затюнингованного «Шевроле Феникс». Как и в случае со взломом, для риггинга не всегда требуется кусок техники. Некоторые техноманты,

известные на улицах как дрономанты, плетут сеть управления при помощи силы мысли и с каждым дроном обращаются как с другом.

Неважно, хакер вы или риггер, вы всячески помогаете команде — от технического обеспечения до прикрывающего огня, — и вы неустанно творите свою магию, подобно специалистам по магии. Вот мы и замкнули круг!

ИСТОРИЯ

На этом шаге вам предстоит придумать прошлое персонажа, не углубляясь детально в биографию. Вы и сами можете это сделать, а потом показать получившийся результат ведущему в качестве топлива для пламени сюжета, но сейчас мы прогоним вас по нескольким точкам предыстории, по которым вы можете создать свою. Можете заходить здесь так далеко, как вам хочется, — чем дальше, тем богаче будет ваша история.

ГДЕ РОДИЛСЯ ВАШ ПЕРСОНАЖ?

Страна происхождения может быть важна. Её упоминание создаёт отправную точку для жизни, которая может происходить как в месте, где она началась, так и в бесконечных попытках это место покинуть. В игре Shadowrun вы также не ограничены странами, поскольку у мегакорпораций также есть свои граждане и территории. Просмотрите историю мира в главе «Жизнь, что осталась позади» (стр. 15) или же сядьте и поговорите с ведущим, чтобы прочувствовать мир.

Ваше место рождения может быть или шрамом, или приятным воспоминанием из прошлого, но так или иначе оно влияет на то, как вы ходите, говорите и относитесь к другим, у кого может быть схожая или отличающаяся предыстория.

ГДЕ РОС ВАШ ПЕРСОНАЖ?

Ответ на первый вопрос вы получили, но, пожалуй, столь же важным, если не более важным, является вопрос, где ваш персонаж вырос. Есть большая разница между тем, чтобы расти на улицах и жить под крышей с сытым брюхом. Росли ли вы в глубинах метроплекса, где всё постоянно открыто и жизнь кипит круглые сутки? Или же вас растили и воспитывали в пригороде, где вы каждое субботнее утро ухаживали за задним двором и мечтали о жизни в шумном большом городе, поскольку всё поблизости закрывается рано? Может, ваш персонаж рос там, где понятие «семьи» было весьма странным, — например, в районе, где всем заправляли преступники или культ. Оба варианта явно не помогут вам жить с головой дружно. Бегали ли вы свободно в огромной самодостаточной аркологии, где вы с друзьями постоянно шептались, как бы пробраться на 234-й этаж, но только Билли решился на это, и его больше никогда не видели? Может, вы изолированно жили где-то в безопасном корпоративном анклаве, где было лишь несколько детишек и где все друг друга знали?

Каждый вариант меняет то, кого ваш персонаж мог повстречать, какими ценностями он был окружён, насколько хорошо у него работает уличная смекалка, к какому образованию он имел доступ, а также множество других деталей, которые вы можете добавить для отшлифовки образа персонажа.

Помните, что ваш персонаж мог вырасти в месте, отличном от его места рождения, — его родители могли быть обменяны между мегакорпорациями или извлечены. Их могли нанять, после чего они стали бы гражданами «Ареса», а не СКАШ, что открыло бы перед вами новые возможности. Или, может быть, их изгнали из корпорации и им пришлось как-то выживать на чужой земле, оказавшись без корпоративной защиты.

ГДЕ ВАШ ПЕРСОНАЖ ТРЕНИРОВАЛСЯ?

Кто вас тренировал, где сейчас этот человек или группа и представляют ли они собой возможную нерешённую проблему? Может, ваш наставник вас преследует, справедливо (или не очень) считая вас предателем? Быть может, вы были подопытной крысой, что дало вам некоторый набор навыков и нужное снаряжение вкупе с постоянным недоверием? Или же вы тренировались сами, из-за чего вам постоянно бередят любимую мозоль, поскольку никто не доверяет самоучкам?

Размышления о том, как ваш персонаж обучался, также могут стать хорошим способом создания некоторых предубеждений для отыгрыша роли. Может, персонажа тренировали в мегакорпорации и оттого ему буквально вбили ненависть к другим мегакорпорациям. Может, его обучало правительство, из-за чего персонаж чувствует себя неудачником, что храбро пытается защитить свою бывшую родину от врагов, как внешних, так и внутренних. Или, быть может, персонаж всему научился на улице на собственной шкуре?

ГДЕ ВАШ ПЕРСОНАЖ СЕЙЧАС?

Почему вы бежите в тенях? Ради адреналина? Денег? Или это единственный выбор? Может, всему причина — месть? Или желание кого-то впечатлить? Просто нагадить всем и вся? Попытка завоевать расположение ваших хозяев-корпоратов? Или же вы хотите сломать механизм мегакорпораций?

Подумайте о мотивации вашего персонажа. Когда дело дойдёт до планирования, не каждая работёнка может прийтись вам по душе, но вы всё же часть команды. У вас есть работа, которую нужно выполнить. И когда одно такое дельце затронет тёмные уголки вашей души, насколько далеко вы зайдёте, чтобы его выполнить?

ЧТО ВАШ ПЕРСОНАЖ ДУМАЕТ О БОЛЕЕ ТЁМНЫХ АСПЕКТАХ МИРА?

Перед тем как вы приступите к этому разделу, вспомните, что это ролевая игра. У вас есть возможность стать тем, кем вы не являетесь, отыграть героя или

же стать отпетым негодяем и посмотреть, как долго тени будут вас терпеть. Но помните, что вы играете с другими людьми и в реальном мире есть некоторые черты, которые мы стараемся не переходить. Изливать ненависть по поводу различных реальных людей, но от имени своего персонажа, не надо.

Есть ещё пара нюансов, которые стоит помнить, когда вы отыгрываете сложного персонажа:

1. Если вы полагаете, что обычные правила социального поведения к вашему персонажу неприменимы, другие могут решить так же. Мир игры может быть весьма жесток — настолько, что даже члены вашей команды помогать не станут. Отыгрывая откровенно грубого персонажа, вам стоит убедиться в том, что все члены вашей команды согласны с тем, что вы делаете. Отыгрывать персонажей, которые портят игру для остальных, как минимум не идёт на пользу духу игры.
2. Когда вы играете с людьми, которых вы знаете хорошо, иногда вы можете решиться исследовать более тёмные стороны персонажа, но делать такое с группами новичков или же на фестивалях не стоит. Играя с людьми, которых вы не знаете, обычно не стоит прибегать к более мрачным аспектам.

Shadowrun — мрачный игровой мир, в котором могут происходить случаи антисоциального поведения. Важно обдумать, с чем готов мириться ваш персонаж и с чем готова мириться группа. Далее приведены аспекты, которые стоит обсудить.

МОКРУХА

Убийство ради денег, да и просто убийство, в целом дело серьёзное. Во многих ролевых играх убийство является частью действа, и никто дважды об этом не задумается. Здесь же мы просим игроков быть чем-то больше, чем безразличными машинами для убийства, и обдумать как действия и усилия, прикладываемые для подобного, так и последствия. Давайте рассмотрим несколько примеров.

Убийство, вне зависимости от того, где оно произошло, является преступлением. Даже если вы кого-то убьёте в попытке защититься, это может привести к судебному процессу и расследованию. Ни один бегущий не хочет, чтобы кто-то копался в его жизни глубже, чем это нужно. Ну да, вы убили того Хэллоуинера, защищая как собственную жизнь, так и тех, кто был рядом, но как так сталось, что живёте вы в столь хорошем местечке и при этом вроде как безработный?

В Shadowrun смерти расследуют, а при помощи магии и при наличии хорошего колдуна-ритуалиста можно выследить тех, кто был ранен в бою. Так что стычка на тёмной улочке, где вы по итогу всаживаете пулю в лоб противнику, просто чтобы «преподать урок», может привести к тому, что спецназ «Одинокой звезды» высадит вам дверь.

А что насчёт остальных Хэллоуинеров? Вы убили одного из них. И они это так не оставят. И касается это не только психанутых бандитов. Шальная пуля или осколки взрыва убивают гражданского. Вы решили убить охрану, чтобы не оставить свидетелей. По работе вам нужно убить чью-то жену или высокопоставленного корпората. Все эти люди

связаны с другими людьми. Гражданский мог быть братом копа. Один из охранников мог быть сыном корпората, у которого достаточно власти, чтобы добраться до вас. Убитая жена оказалась дочерью консильери Антони Джанелли, а семья о своих заботится. А высокопоставленный корпорат спал со своей помощницей, которая сошла с ума от горя и у которой есть ещё и доступ к счетам её босса, пока корпорация их не закроет через пару дней.

Есть множество причин, по которым в Shadowrun стоит быть осторожным и параноидальным, и их создание каждый раз, когда вы спускаете курок, швыряете заклинание или роняете кабину лифта, может привести к тому, что всё дойдёт до натуральной паранойи. В особенности когда речь заходит о встрече с незнакомыми людьми в тёмном клубе или на неосвещённой улице. Никогда не знаешь, когда смерть придёт за тобой.

Даже если исключить паранойю, отнятие чужой жизни само по себе не происходит бесследно. Игрокам стоит обсудить между собой, как они к этому относятся.

НАРКОТИКИ И АЛКОГОЛЬ

Речь идёт не о банальном использовании, а о том, что ваш персонаж может погрузиться во все тяжкие с наркотой или же довести своё пристрастие к алкоголю до края. Зависимость — это серьёзная проблема, и хотя в игре она отображена при помощи правил, циферок и всевозможных штрафов, в мире эта проблема реальна. Персонажи с зависимостью думают отлично от тех, у кого зависимости нет. Ранее неприемлемые действия внезапно становятся путём получения очередной дозы, и вместо того чтобы по этому пути аккуратно пройти, зависимый персонаж помчится во весь опор с воплями просто ради достижения цели.

Кроме проблем с поставкой желанного для торчков, сама по себе перевозка наркотиков поднимает иные проблемы. Бегущих не всегда нанимают для того, чтобы напасть на корпоративную лабораторию. Иногда заказ приходит от лидера местной банды, которому нужно, чтобы груз защитил кто-то, кого на улицах уважают. Или же может статься, что придётся защищать главу контрабандистов, который каждый месяц на бетамфетамине зарабатывает несколько миллиардов нюйен. Станете ли вы тогда виновны во всех тех смертях из-за наркотика просто из-за связей с ними?

Определение вашего мнения по этому поводу может повлиять и на то, что, когда вам попадётся подобная работа, вы будете вынуждены отказаться от неё по соображениям совести, пытаясь игнорировать смешки ваших лишённых подобной морали товарищей.

КОНТРАБАНДА

Бегущие в тени перевозят и охраняют различный нелегальный товар, в том числе людей. Извлечение корпоративного учёного, чтобы тот работал на другую организацию, — это одно, но вот охрана грузовика, в котором полно секс-рабов для бунраку якудзы, — совсем другое. Когда придёт время, решит ли ваш персонаж неплохо подзаработать на плоти, или же его совесть заест?

Ещё чаще такое случается, когда вы не задаёте достаточно вопросов, не задавали вопросов вовсе или же вам срочно надо было подзаработать и вы согласились на дело прежде, чем выяснили все детали. И как только вы познаете, какую гнильцу вам подсунул мистер Джонсон, решите ли вы отказаться и тем самым навредить собственной репутации, да и рискнуть собственной жизнью, когда за вами пришлют, потому что вы — конец, который надо сунуть в воду?

В мире Shadowrun вы отыгрываете роль отверженного. Будете ли вы хвататься за своё место, наплевав на всех остальных? Это грустный и мрачный вариант, но он существует. Или же вы из тех, кто полагает, что у каждого, кого унижали, били, кем пользовались и кого мегакорпорация топчет, должен быть шанс дать отпор? Видите ли вы в них часть армии, что сумеет свергнуть монолит мегакорпораций, захвативших весь мир?

РАСИЗМ И НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ

Как и в нашем мире, в Shadowrun есть расизм, хотя в игре он зачастую основан на разницах в метатипах, а не на цвете кожи. Существование этой концепции в Шестом мире позволяет персонажам стать героями и защищать тех, на кого смотрят с презрением лишь из-за внешности. Социальные различия вроде расы и классов используются корпорациями для разделения и стравливания граждан, не давая им возможности подумать о крайнем неравенстве, влияющем на их каждодневную жизнь.

Как ваш персонаж на это реагирует? Существующее положение дел ему помогает или же, наоборот, мешает? Как персонаж к этому относится? Попытается ли он подтолкнуть мир к переменам или же, наоборот, станет частью проблемы? Принимает ли он предубеждения или же сомневается в них? Будет ли действовать агрессивно, когда станет гнуть выбранную линию? Использует ли заработанные с заданий средства, чтобы помогать и изменять мир из теней? Тут речь не только о морали и справедливости — скорее о паранойе, усердии, сопротивлении, страданиях и стойкости.

Это весьма деликатные проблемы, которые стоит обсудить с другими членами группы. Стоит уважать пределы и идентичность каждого. Тени черны, но они не могут существовать без света, и игроки могут решить, сколько света им стоит источать.

Шаг второй:

ВЫБЕРИТЕ ПРИОРИТЕТЫ ПЕРСОНАЖА

Теперь, когда мы разобрались с предысторией и её проблемами, пора бы и за подсчёты циферок взяться. Система приоритетов позволяет по-быстрому создать вашего бегущего. Общая картина формируется при помощи выборов, которые вы делаете по таблице приоритетов. Всего есть пять рядов приоритетов (А–Д) и пять категорий для назначения приоритетов: метатип, характеристики, навыки,

Магия/Резонанс и ресурсы. Назначьте один приоритет для каждой категории (один вариант в каждом ряду, не более одного в колонке). Эти выборы дадут вам основные составляющие вашего персонажа.

Выбор необязательно делать по порядку. Вы можете первым делом выбрать как самое важное, так и наименее важное, а также по ходу выбора делать изменения. Мы же предоставляем вам всё в том порядке, что указан в таблице, но вы можете выбирать приоритеты в любом порядке, в котором вашему сердцу будет угодно.

Ниже приведены описания каждой колонки в таблице.

МЕТАТИП (ОЧКИ КОРРЕКТИРОВКИ)

Теперь, когда вы определились с тем, что хотите делать, пора бы выбрать обёртку, в которой вы станете щеголять. Shadowrun — это смесь высокого фэнтези и мрачного киберпанка. Первый компонент обозначает, что у вас есть возможность выбрать другую расу, кроме человека. Некоторые метатипы, а именно люди и эльфы, не находятся на верхушке приоритетов. Подробнее о метатипах можно прочесть на стр. 54.

Выбор, который вы здесь сделаете, должен основываться не только на метатипе, но и на сопутствующем количестве очков корректировки, которые вы будете использовать для увеличения уровня определённых характеристик (по 1 очку за уровень). Очки корректировки используются для изменения Магии/Резонанса, покупки Преимущества и усиления особых расовых характеристик. Каждый метатип (кроме человека) обладает двумя или более характеристиками, чьи уровни могут быть за пределами основных значений 1–6. Это особые расовые характеристики, которые можно повысить при помощи очков корректировки из этой колонки.

Характеристика Преимущества требует особого внимания. Преимущество может быть крайне ценным и помочь превратить поражение в победу. Очки для увеличения Преимущества также берутся отсюда, так что воспользуйтесь этим! Подробнее о Преимуществе читайте на стр. 45.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Как уже было описано на стр. 38, характеристики делятся на три различные группы: физические, психические и особые. Все персонажи начинают с одним бесплатным уровнем во всех физических и психических характеристиках.

Базовые пределы для характеристик начинаются с 1 и доходят до 6. Этот разброс модифицируется метатипом и/или выбранными качествами. «Таблица характеристик метатипов» указывает пределы характеристик для каждого метатипа и определённые качества, которые некоторые метатипы получают бесплатно. Описания качеств приведены на стр. 71. Если физическая или психическая характеристика персонажа доходит до 0 при помощи магии или другого эффекта, персонаж теряет сознание, поскольку либо его тело, либо разум более не выполняет определённую критическую функцию. Персонаж продолжает находиться в этом состоянии до тех пор, пока уровень этой характеристики не будет повышен хотя бы до 1.

Каждое очко характеристик из таблицы приоритетов добавляет один уровень к выбранной характеристике (кроме особых). Во время создания персонажа в зависимости от метатипа и качеств можно увеличить до максимума только одну физическую или психическую характеристику. У всех метатипов Сущность начинается с 6 и её нельзя увеличить ни очками корректировки, ни кармой, ни очками характеристик. Больше информации об этом см. на стр. 39.

НАВЫКИ

Теперь пришло время определить, что ваш персонаж умеет или хотя бы может делать хорошо. Навыки используются для выполнения любых сложных и порой даже простых действий, если проверка происходит в стрессовой ситуации. Распределяя очки навыков, подумайте, что нужно персонажу с выбранным вами положением в команде, и не забудьте о более широких моментах его предыстории.

В ходе создания персонажа навыки можно повышать до 6 уровня (до 7, если у персонажа есть качество Выдающийся). Только один навык можно повысить до максимального уровня (6 или 7). В ходе игры эти навыки могут достичь 9 уровня (или 10 при наличии качества Выдающийся). Каж-

РАЗЛИЧНЫЕ УРОВНИ ИГРЫ

Правила, приведённые в этой главе, описывают базовый уровень игры в Shadowrun, но это не значит, что все начинают на одном уровне. Некоторые игроки могут захотеть чуть подтолкнуть своих бегущих в тени вперёд и начать игру с более опытными и умелыми персонажами. Другим же по душе трудности, и они могут начать игру с менее умелыми персонажами, которые будут пытаться выжить как можно дольше, чтобы дорасти до статуса легенды улиц.

Создать бегущего в тени низкого уровня (он же бегущий-новичок) просто: как обычно, выберите приоритеты из таблицы, но затем используйте значения из ряда ниже выбранного (например, если вы выбрали приоритет Б для характеристик, то вы на самом деле получите значения приоритета В, то есть 12 очков характеристик). Поскольку ниже ряда Д вы не можете уйти, вы делаете два выбора из этого ряда.

Противоположностью бегущего-новичка является прайм. Если вы хотите начать игру на более высоком уровне, попросту удвойте количество кармы для индивидуализации (стр. 67) с 50 до 100. Потратьте полученные очки и начните жизнь прайма!

СПИСОК НАВЫКОВ

Астрал, Атлетика, Биотехнологии, Ближний бой, Взлом, Внимание, Воплощение, Зачарование, Инженерное дело, Колдовство, Многозадачность, Обман, Ориентирование, Пилотирование, Скрытность, Стрельба, Убеждение, Экзотическое оружие, Электроника

ТАБЛИЦА ПРИОРИТЕТОВ

ПРИОРИТЕТ	МЕТАТИП (ОЧКИ КОРРЕКТИРОВКИ)	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ	МАГИЯ ИЛИ РЕЗОНАНС	РЕСУРСЫ
А	Дварф, Орк, Тролль (13)	24	32	Полноценный: Магия 4, Аспектный: Магия 5, Мистический адепт: Магия 4, Адепт: Магия 4, Техномант: Резонанс 4	450 000 ¥
Б	Дварф, Орк, Тролль, Эльф (11)	16	24	Полноценный: Магия 3, Аспектный: Магия 4, Мистический адепт: Магия 3, Адепт: Магия 3, Техномант: Резонанс 3	275 000 ¥
В	Дварф, Орк, Тролль, Человек, Эльф (9)	12	20	Полноценный: Магия 2, Аспектный: Магия 3, Мистический адепт: Магия 2, Адепт: Магия 2, Техномант: Резонанс 2	150 000 ¥
Г	Дварф, Орк, Тролль, Человек, Эльф (4)	8	16	Полноценный: Магия 1, Аспектный: Магия 2, Мистический адепт: Магия 1, Адепт: Магия 1, Техномант: Резонанс 1	50 000 ¥
Д	Дварф, Орк, Тролль, Человек, Эльф (1)	2	10	Простак	8 000 ¥

ПРИМЕР ВЫБОРА ПРИОРИТЕТОВ

Фёдор и Алиса создают персонажей для игры, в которой они вместе будут принимать участие, поэтому они решили создать дополняющих друг друга героев. Фёдор создаёт эльфа-заклинателя, который будет заниматься всем магическим, в то время как Алиса хочет создать человека-уличного самурая, который будет отвешивать всем люлей.

Фёдор хочет быть эльфом, так что он не может взять приоритет А для метатипа, поскольку в этой колонке нет эльфа на выбор. У приоритета А самые высокие значения в колонке «Магия или Резонанс», так что он выбирает её. Он хочет получить достаточно очков характеристик для усиления своей Воли и Логики, чтобы противостоять истощению, а также чтобы у него ещё остались очки для распределения по другим областям. Это даст ему возможность бегать, уклоняться и иногда кого-нибудь бить. Так что для характеристик он выбирает приоритет Б. В навыках приоритет В позволит ему получить Колдовство, Воплощение и Атлетику, что ему так нужны (добавив при этом немножко Внимания и прочих полезностей), в то время как приоритет Г для метатипа позволит ему быть эльфом, а также даст ему несколько очков для Преимущества и Магии. На ресурсы остаётся приоритет Д — всего 8 000 нюйен, но Фёдор не собирается особо много тратить на снаряжение. Его выбор выглядит следующим образом.

Приоритет А: Магия или Резонанс
Приоритет Б: Характеристики
Приоритет В: Навыки
Приоритет Г: Метатип
Приоритет Д: Ресурсы

У Алисы приоритеты несколько иные. Она знает, что для метатипа она выберет приоритет В, Г или Д — скорее всего, одну из последних двух, поскольку она не думает, что ей потребуется много очков корректировки. Она также знает, что для покупки первоклассных киберимплантов ей потребуется больше денег, чем Фёдору. Алиса считает, что ей не нужно то же количество очков характеристик, что и Фёдору, потому что она хочет достаточно много вложить в навыки. Ей пригодится Стрельба, Ближний бой, Скрытность, Внимание и Атлетика, а для лечения можно немножко вложить в Биотехнологии. Что хорошо — ей не нужна ни магия, ни резонанс, так что эта колонка остаётся для приоритета Д.

Приоритет А: Навыки
Приоритет Б: Ресурсы
Приоритет В: Характеристики
Приоритет Г: Метатип
Приоритет Д: Магия или Резонанс

Если честно, она немного волнуется, что 12 очков характеристик из приоритета В ей хватит впритык, но она полагает, что дополнительная карма для индивидуализации и одно или два негативных качества помогут ей заполнить возможные пробелы.

Некоторые указанные здесь элементы, в том числе дополнительная карма и негативные качества, будут описаны позже.

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК МЕТАТИПОВ

Метатип	Тело	Проворство	Реакция	Сила	Воля	Логика	Интуиция	Харизма	Преимущество
Человек	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7
Расовые качества: нет									
Дварф	1–7	1–6	1–5	1–8	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6
Расовые качества: Инфразрение, Устойчивость к токсинам									
Эльф	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–8	1–6
Расовые качества: Сумеречное зрение									
Орк	1–8	1–6	1–6	1–8	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Расовые качества: Живучесть 1, Сумеречное зрение									
Тролль	1–9	1–5	1–6	1–9	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Расовые качества: Живучесть 2, Инфразрение, Подкожные наросты									

дое очко навыков из таблицы приоритетов добавляет один уровень к выбранному навыку. Описания и правила для каждого навыка можно найти в главе «Навыки» (стр. 92).

В ходе создания персонажа вы также можете выбрать специализации (см. стр. 92). При использовании таблицы приоритетов специализация стоит столько же, сколько один уровень навыка. Вы не можете получить больше одной специализации в навыке при создании персонажа, а также вы не можете получить мастерство.

МАГИЯ/РЕЗОНАНС

Если вы не хотите, чтобы у вашего персонажа была Магия или Резонанс, можете пропустить этот параграф, но просто знайте, что он существует.

К 2080 году все знают о магии и техномантии. Взгляды на эти дисциплины и мнения разнятся, да и в целом являются предметом обсуждения для другого раздела.

Используя этот параграф, вы выбираете, будет ли у вашего персонажа характеристика Магии или Резонанса. Давайте взглянем на варианты и пройдём по всем шагам этого параграфа. Всего в этом параграфе есть пять вариантов: полноценный, аспектный, адепт, техномант и простак.

Простак доступен только для приоритета Д, так что давайте его быстро обговорим. Простак означает, что у вашего персонажа нет доступа к Магии или Резонансу. Всё просто. Ваши очки особой характеристики придётся потратить куда-то ещё, но если вы хотите, чтобы ваш персонаж в принципе не обладал Магией или Резонансом, лучше всего использовать приоритет Д.

У остальных вариантов есть базовая характеристика Магии или Резонанса, уровень которой варьируется от 1 до 5. Различия основаны на типе персонажа, которого вы создаёте (аспектные маги получают дополнительный уровень Магии для компенсации своих ограничений; см. стр. 159). Уровень можно повысить максимум до 6, используя очки корректировки из колонки метатипов или карму на последнем этапе создания персонажа.

Полноценные маги получают доступ ко всем магическим способностям, сотворению заклинаний, призыву и зачарованию, а также получают полный доступ к астральному плану с помощью Внимания в астрале (стр. 159) и астральной проекции (стр. 160). Во время создания персонажа они получают некоторое количество заклинаний или ритуалов, равное их уровню Магии × 2, — уровень, используемый для определения этого количества, берите из таблицы приоритетов, и он не меняется при помощи кармы или других способов изменения.

Аспектные маги способны использовать только один из трёх аспектов магии: сотворение заклинаний (Колдовство), призыв (Воплощение) или зачарование (Зачарование). Они имеют доступ к астральному плану с помощью Внимания в астрале и астральной проекции. Они выбирают некоторое количество бесплатных заклинаний или ритуалов, равное их уровню Магии × 2, — как и ранее, берите уровень из таблицы приоритетов, он не может быть изменён при помощи кармы или других способов изменения.

Адепты направляют свою магию внутрь, подпитывая свои таланты при помощи врождённой способности поглощать ману, а не направлять её наружу. Из-за физической связи с магией они неспособны использовать астральную проекцию и только при помощи тренировок получают способность к Вниманию в астрале. Адепты имеют количество очков способностей, равное их характеристике Магии, которые они используют для покупки способностей адептов. Если вы используете карму для увеличения Магии адепта, то вы бесплатно получаете очко способности. Это также относится к мистическим адептам. Подробнее об адептах см. стр. 156.

Мистические адепты смешивают использование магии внутрь и наружу. Они способны сотворять заклинания, призывать духов и зачаровывать предметы, но также они способны направлять часть магической энергии внутрь для усиления талантов адепта. Они неспособны на астральную проекцию из-за связующего эффекта способностей адепта, но способны на Внимание в астрале. Они должны

разделить свою Магию между заклинаниями и способностями адепта. Первым делом они получают очки способностей адепта в количестве вплоть до максимума Магии, а затем удваивают оставшиеся очки Магии для определения начального количества заклинаний. Опять же, для этого используется уровень Магии из таблицы приоритетов, который не меняется при помощи кармы или очков корректировки (но снижается при потере Сущности).

Техноманты имеют особую связь с Матрицей, которая измеряется при помощи характеристики Резонанс. У них есть способность создавать программы и спрайты на ходу, а также они могут управлять энергиями Матрицы, подчиняя её своей воле. Когда они выбирают приоритет для Резонанса, они также выбирают некоторое количество сложных форм, равное их уровню Резонанса × 2 (используйте уровень Резонанса из таблицы, а не изменённое число).

РЕСУРСЫ

Здесь всё предельно ясно. Число в этой колонке — это количество денег, которые у вас есть на закупку всего, что вам нужно для выживания в тенях. Это не единственная ваша возможность подзаработать, но она самая крупная. Если вам потребуется больше средств, то на четвёртом шаге вы обнаружите, что можно потратить карму на деньги. Вы можете обменять 1 очко кармы на 2 000 нюйен или на 5 000, если у вашего персонажа есть качество Задолженность. Деньги вы потратите на снаряжение, описанное детально в главе «Снаряжение» (стр. 244).

Шаг третий:

ВЫБЕРИТЕ КАЧЕСТВА

Этот шаг можно выполнить в любой момент после того, как вы придумали предысторию и знаете кое-что о персонаже, которого собираетесь отыгрывать. Просмотрите параграф «Качества» (стр. 71) и составьте список всего, что, как вам кажется, подходит вашему персонажу. Вы можете делать выбор, основываясь на механиках, но ведь куда веселее разработать концепт, выбрать подходящие под него качества и затем посмотреть, что из этого получится!

После составления списка подсчитайте стоимость как позитивных, так и негативных качеств. Ограничения при создании персонажа следующие: вы не можете суммарно выбрать больше 6 качеств и бонус кармы суммарно не может быть больше 20.

Шаг четвёртый:

ПОТРАТЬТЕ КАРМУ НА ИНДИВИДУАЛИЗАЦИЮ

Создавая бегущего в тени, сделайте его образ хоть немного реалистичным. После того как вы потратили изначальные очки, вам надо подумать о развитии. Каждый персонаж получает 50 очков кармы, которые может потратить на улучшение навыков или характеристик, а также на дополнительные средства для закупки снаряжения или же получение дополнительных качеств. В параграфе «Развитие персонажа» (стр. 69) вы найдёте стоимость всех улучшений. Вы можете начать игру, только если в запасе у вас осталось не более 5 очков кармы.

Помните, что вы можете потратить карму для получения валюты для следующего шага, получая за 1 очко кармы 2 000 нюйен или 5 000 нюйен, если у персонажа есть качество Задолженность.

Шаг пятый:

КУПИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

К этому моменту у вас должен быть запас нюйен, который вы получили при выборе ресурсов в таблице приоритетов и при помощи обмена кармы на валюту. Вы можете покупать товары для вашего бегущего, указанные в главе «Снаряжение» по цене, указанной в книге. Не забывайте проверять доступность любого снаряжения, которое вы хотите купить, — в ходе создания персонажа вы не можете приобретать снаряжение с доступностью 7 или выше (см. стр. 244 для определения доступности).

Шаг шестой:

ЗАВЕРШИТЕ ОБРАЗ

ЗНАКОМСТВА

Знакомства являются важной частью бега в тени. Каждый знает пару-тройку личностей, к которым можно обратиться в поисках снаряжения, поддержки или информации. Эти личности находятся под управлением ведущего и ведут собственные жизни, в то время как бегущие в тени стреляют людям в лицо ради денег. При необходимости вы выбираете знакомого и говорите ведущему, что хотите с этим персонажем связаться.

Каждый знакомый имеет два параметра: Связь и Лояльность. Связь обычно определяет детальность и уровень информации или же насколько редкое снаряжение знакомый может достать, в то время как Лояльность показывает, продаст ли этот знакомый информацию о вас, расскажет ли вооружённой до зубов группировке о налёте команды бегущих в тени или же сдастся, когда «Странствующие рыцари» вломятся к нему в дом. Чем лояльней знакомый, тем меньше вероятность того, что вас сдадут.

В ходе игры вы получаете Знакомства посредством выполнения работ и взаимодействия с жителями Шестого мира. В ходе создания персонажа вы можете потратить суммарно количество очков, равное вашей Харизме × 6, на параметры Связи и Лояльности ваших Знакомств. При этом ни один из этих параметров на момент создания не может быть выше уровня Харизмы персонажа.

ЗНАНИЕ И ЯЗЫКИ

То, что вы знаете, определяет то, кем вы являетесь: может, вы эксперт поп-культуры, или же любитель эльфийского вина, или же знаток нерешаемых математических уравнений. Знания добавляют глубины и возможности вашему персонажу. Персонажи получают некоторое количество бесплатных навыков Экспертных знаний и Языков во время их создания (подробней об этих навыках на стр. 99), равное их уровню Логики, плюс бесплатный родной язык. Персонажи могут получать уровни в языковых навыках, так же как и дополнительные навыки Экспертных знаний, однако родной язык у них может быть только один.

ПОСЛЕДНИЕ ПОДСЧЁТЫ

Как только вы всё закупили и подкорректировали, пора сделать парочку подсчётов, чтобы отшлифовать вашего персонажа. Вот что нужно сделать!

ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ (АТК)

В бою значение атаки отображает точность, эффективность и общую слаженность атаки. Обычно всё зависит от оружия, но порой вы будете бить голыми руками, так что значение атаки вам потребуется. Для рукопашного боя это Реакция + Сила вплотную без всяких значений на других дистанциях (см. «Значение атаки/Дистанция» на стр. 108). Некоторые качества и снаряжение влияют на этот параметр.

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ (ЗЩТ)

Значение защиты — абстрактное число, представляющее степень вашей готовности принять удар. Используется практически в любых боевых ситуациях. Для определения этого значения сложите ваше значение брони с характеристикой Тела. Некоторые качества и снаряжение влияют на этот параметр.

ИНИЦИАТИВА

Инициатива определяет, кто ходит первым в бою. Сложите вашу Реакцию + Интуицию, затем запишите, сколько у вас кубиков инициативы. Вначале у вас всего 1 кубик инициативы, но это значение можно увеличить при помощи аугментаций. В листе персонажа это всё выглядит примерно так: 9 + 1D6.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Большинство проверок в Shadowrun являются проверками навыка + характеристики, но есть несколько фиксированных проверок суммы только характеристик, которые достаточно часто используются, поэтому игрокам стоит записать их суммарное значение, чтобы быть готовыми к их использованию.

Самообладание (Воля + Харизма)

Когда стрессовая ситуация накаляется, ведущий может захотеть проверить, насколько ваш персонаж спокоен. Ведущий устанавливает порог сложности, и игрок совершает бросок, чтобы определить, сохранил ли персонаж самообладание или запаниковал. Помните, что повторное участие в определённых ситуациях снижает необходимость проверок Самообладания в таких случаях.

Проницательность (Воля + Интуиция)

Иногда требуется совершить проверку для того, чтобы кого-то понять. Для этого существует проверка Проницательности. Как только прошло достаточно времени, чтобы вы немного поняли своего собеседника (определяется ведущим), вы можете совершить проверку, чтобы понять ваше основное отношение к цели. Только учтите, что профессионально подготовленные мистеры Джонсоны могут легко вас обдурить.

Память (Логика + Интуиция)

Большинство из нас попросту не помнят свою жизнь на все сто процентов. На нас влияет настроение в момент формирования воспоминания, текущее настроение, наличие или отсутствие стимула для памяти или даже различные странности деталей. Затем ещё и разум искажает память, делая вас героями собственной сказки, и тогда уж всё становится совсем странно. Когда нужно что-то вытащить из воспоминаний, ведущий устанавливает порог сложности, основываясь на давности воспоминаний и сложности информации. А вы совершаете бросок для определения, удалось ли вам вспомнить нужную информацию. Может, вы пытаетесь вспомнить лицо, критически важную часть информации или деталь из прошлого, что должно помочь вам понять происходящее сейчас, или же совершаете иное умственное усилие.

Поднятие тяжестей (Тело + Сила)

Любой профессиональный пауэрлифтер или чемпион функционального многоборья скажет вам, что дело не только в мускулах. Вам потребуется воля, направленная на определённую цель, чтобы вы смогли приложить чуть больше усилий. Будь то спасение товарища из передряги или переворачивание машины для прикрытия вашего отхода, это тот бросок, когда вопрос стоит в том, можно ли это сделать или нет. Персонаж может поднять вес, равный ([Сила + Сила] × 10) килограмм. Если нужно поднять предмет над головой, множитель уменьшается до 5. Совершение проверки Поднятия тяжестей увеличивает вашу эффективную Силу на 1 за каждый чистый успех. Вы также при этом получаете 1 оглушающий урон, которому сопротивляетесь при помощи характеристики Тело. Урон увеличивается на +1 каждый боевой раунд, пока вы продолжаете держать или нести вес.

НАЧАЛЬНЫЕ НЮЙЕНЫ

У вас ещё остались деньги после создания персонажа? Отлично. Это ваши начальные нюйены. Если у вас больше 5 000 нюйен, то закупите ещё что-нибудь (в том числе уровень жизни), поскольку столь большую сумму на начало игры вы иметь не можете. Если же у вас меньше денег, то пора отправляться на заработки!

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонажи используют карму, которую получают в ходе забегов (а также бонусную карму, полученную в ходе создания персонажа), для улучшения различных способностей. Стоимость улучшения во всех категориях можно найти в таблице «Стоимость развития» вместе с предполагаемым временем изучения. Время в таблице, которое вы тратите на увеличение любой из способностей, является примерным — итоговое количество затрачиваемого времени определяет ведущий в зависимости от того, какую историю он рассказывает. Однако мы предлагаем вам общие рамки. В ходе этих промежутков времени предполагается, что бегущий в тени тратит как минимум четыре часа каждый день на выполнение поставленной задачи. Учитывая восемь часов на сон и четыре часа на различную активную жизнедеятельность, у вас остаётся двенадцать часов на то, чтобы одновременно развивать три способности.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для улучшения физических и психических характеристик требуются тренировки. Это могут быть упражнения в спортзале или решение сложных загадок в Матрице, но для улучшения каждой характеристики нужно усердно заниматься. Потратьте 5 кармы × новый уровень для улучшения. Это нужно делать для каждого уровня улучшения, так что, если вы хотите изменить характеристику с 4 до 6, вам потребуется заплатить 25 кармы за уровень 5 (5 × 5) и 30 кармы за уровень 6 (6 × 5), то есть суммарно 55 кармы. В таблице «Развитие характеристик и навыков» указана стоимость повышения уровня.

СТОИМОСТЬ РАЗВИТИЯ

ТИП	СТОИМОСТЬ В КАРМЕ	ВРЕМЯ ИЗУЧЕНИЯ
Активные навыки	5 × новый уровень	(новый уровень) месяцев
Специализации	5	1 месяц
Мастерство	5	2 месяца
Характеристики	5 × новый уровень	(новый уровень × 2) месяцев
Навыки Экспертных знаний	3	1 месяц
Приобретение положительного качества	2 × обычная стоимость	1 неделя
Избавление от отрицательного качества	2 × обычная стоимость	1 неделя
Новое заклинание*	5 за заклинание	примерно 1 неделя
Новая сложная форма*	5 за форму	1 неделя
Инициация	10 + уровень инициации	(уровень + 1) месяцев
Погружение	10 + уровень погружения	(уровень + 1) недель

* Нельзя получить при создании персонажа.

АКТИВНЫЕ НАВЫКИ

Для развития любых активных навыков также необходимы тренировки. Это можно делать на стрельбище, в додзё, в магазинах, за рулём, дома и в прочих местах. Просто нужно потратить время и приложить усилия для достижения нужных результатов. Из-за требований места и времени ведущий может также назначить плату, представляющую собой взнос за использование стрельбища, оплату аренды помещения и прочие затраты. Для начала можно использовать 50 нюйен в месяц, но ведущий может менять эту сумму в зависимости от кампании, а персонажи могут эту сумму снизить, получив помощь от Знакомств и товарищей.

Потратьте 5 кармы × новый уровень для улучшения. Это нужно делать для каждого уровня улучшения, так что, если вы хотите изменить навык с 4 до 6, вам потребуется заплатить 25 кармы за уровень 5 (5 × 5) и 30 кармы за уровень 6 (6 × 5), то есть суммарно 55 кармы. В таблице «Развитие характеристик и навыков» указана стоимость повышения уровня.

НАВЫКИ ЭКСПЕРТНЫХ ЗНАНИЙ

Вы учитесь зубря, под чьим-то руководством, проходя курсы в Матрице или попросту ежедневно проводя время в библиотеке за книжкой. Для получения навыков Экспертных знаний требуется учёба. Интервал в 1 месяц подразумевает вдумчивое запланированное изучение. При попытке учиться на ходу или когда у персонажа есть свободная минутка, интервал увеличивается до 3 месяцев. Новые навыки Экспертных знаний стоят 3 кармы. Языковые навыки также стоят 3 кармы за уровень, и на изучение каждого уровня уходит 1 месяц.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ И МАСТЕРСТВО

Как и в случае активных навыков, для специализаций и мастерства (стр. 92) нужно учиться. И хотя специализацию можно получить для каждого навыка, для мастерства есть два требования: во-первых, у вас должна быть специализация в нужной области; во-вторых, соответствующий навык должен быть как минимум 5 уровня. Это означает, что время, необходимое для получения специализации и мастерства, затрачивается на обучение, дополняющее уже имеющееся ваше образование и навыки. Вы не можете получить дополнительную специализацию в навыке до тех пор, пока не получите для первой мастерство, а максимум, что у вас может быть в навыке, — это одна специализация и одно мастерство. Специализации и мастерство стоят по 5 кармы.

КАЧЕСТВА

Качества после создания персонажа можно получить двумя способами: их можно приобрести или заработать.

Приобретённые

Приобретение положительного качества требует оплаты двойной базовой стоимости в карме. Новые отрицательные качества нельзя «приобрести» после создания персонажа в попытке получить больше кармы, но уже имеющиеся отрицательные качества можно убрать, заплатив двойную базовую стоимость в карме.

РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ

	Желаемый уровень									
Нынешний уровень	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
1	–	10	25	45	70	100	135	175	220	270
2	–	–	15	35	60	90	125	165	210	260
3	–	–	–	20	45	75	110	150	195	245
4	–	–	–	–	25	55	90	130	175	225
5	–	–	–	–	–	30	65	105	150	200
6	–	–	–	–	–	–	35	75	120	170
7	–	–	–	–	–	–	–	40	85	135
8	–	–	–	–	–	–	–	–	45	95
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50

Заработанные

Как положительные, так и отрицательные качества можно заработать через отыгрыш роли. Возможно, персонаж совершил несколько необычайно успешных проверок быстрого ремонта подряд, за что ведущий выдаёт ему качество Самопальник. Или, возможно, персонаж взял под свою опеку сироту, за что получил качество Иждивенцы. Тут всё решает ведущий, но ему следует проявлять осторожность и раздавать те качества, которые сделают игру веселее для всех. Если напичкать одного персонажа слишком большим количеством положительных качеств, тот может стать слишком сильным и другим игрокам будет не так интересно. В то же время, если у персонажа слишком много отрицательных качеств, игрока это может разочаровать. Сохраняйте баланс сложности и веселья.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Для изучения нового заклинания нужна формула заклинания, которую обычно можно приобрести у магдилера. Вам также потребуется доступ к магической мастерской (стр. 129), время на обучение и практику

хитросплетения заклинания, а также финальный ритуал для закрепления заклинания в ауре заклинателя. Примерно через неделю обучения (см. стр. 130) заклинание закрепляется в разуме волшебника, и он никогда его не забудет. Затем астральные энергии можно использовать как для заклинаний (стр. 131), так и для зачарования (стр. 150). Заклинание стоит 5 кармы. Алхимические заклинания и ритуалы имеют такую же стоимость, что и обычные заклинания.

НОВЫЕ СЛОЖНЫЕ ФОРМЫ

Изучение новых сложных форм для техноманта всё ещё не мейнстрим. Для того чтобы изучить новую сложную форму, вам необходим доступ к базовому коду, сервер для работы и время для понятия тонкостей формы. Как только процесс запущен на сервере, его необходимо завершить на том же сервере. В конце недели базовый код поглощается Резонансом техноманта и становится частью того, что он делает в Матрице. Новые сложные формы стоят 5 кармы.

ИНИЦИАЦИЯ/ПОГРУЖЕНИЕ

Хотя они и отличаются внешне в Шестом мире, процессы инициации и погружения требуют больших усилий и затрат времени. Детали каждого процесса вы можете найти в соответствующих главах вместе с преимуществами и другими способностями, получаемыми в процессе. В плане кармы и временных затрат персонажи начинают с 0 уровнем, который развивают впоследствии. Инициация/погружение стоит 10 кармы + уровень инициации/погружения.

КАЧЕСТВА

Ниже приведены качества, которые вы можете использовать для персонажа в игре «Shadowrun: Шестой мир». Положительные качества можно купить за карму в ходе создания персонажа. Отрицательные же качества, наоборот, дают вам бонусную карму, которую вы можете потратить в ходе создания персонажа. Новые качества можно получить и после создания персонажа, как было описано в параграфе «Развитие персонажа» (стр. 69).

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

АМБИДЕКСТР

Вы одинаково хорошо владеете как правыми, так и левыми вашими конечностями. Стреляя, кидая гранату или перебрасывая мячик, вам не так важно, делаете ли вы это справа или слева.

- **Стоимость:** 4 кармы.
- **Игровой эффект:** нет штрафа за использование оружия во второй руке (см. стр. 110).

АНАЛИТИЧЕСКИЙ УМ

Вы мастерски решаете проблемы. Вы можете анализировать информацию, чтобы помочь придумать решение и при этом отделять полезные части информации от различных отвлечений и белого шума.

- **Стоимость:** 3 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества при совершении проверок, основанных на Логике, кроме проверок сопротивления истощению.

АСТРАЛЬНЫЙ ХАМЕЛЕОН

Ваша аура надолго стабильной не бывает. У вас есть способность сливаться с астральным окружением вокруг вас, что усложняет процесс идентификации и чтения вашей ауры и астрального следа.

- **Стоимость:** 9 кармы.
- **Игровой эффект:** персонажи получают штраф −2 кубика к проверкам для опознания вашей ауры или астрального следа. Ваш астральный след исчезает вдвое быстрее обычного (см. стр. 160).

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Обычно вы исцеляетесь от ран быстрее других, что крайне ценно в столь опасной профессии.

- **Стоимость:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** снизьте интервал между любыми проверками естественного заживления (стр. 121) вдвое — вы восстанавливаете оглушающий урон через полчаса и физический урон через полдня.

ВОЛЯ К ЖИЗНИ (1-3)

Сколь сильных тумаков вы бы ни получили, вы достаточно выносливы, чтобы продержаться до конца. С пулей .50 калибра в груди вы скорее встанете и дойдёте до госпиталя сами, нежели останетесь лежать на земле.

- **Стоимость:** 8 кармы за каждый уровень.
- **Игровой эффект:** за каждый уровень в этом навыке вы получаете две дополнительные ячейки критического урона (см. стр. 121).

ВЫДАЮЩИЙСЯ (НАВЫК)

Лучшие из лучших считают вас примером. У вас есть естественный потенциал стать ещё лучше, чем первоклассные умельцы в определённом навыке.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** максимальный уровень выбранного навыка равен 10 вместо 9, а ваш максимальный начальный уровень равен 7 вместо 6.

ГИБКОСТЬ

Благодаря тренировкам или же генетике, большинство суставов в вашем теле способны гнуться куда лучше стандартных метачеловеческих. Ваши кисти могут сужаться до размеров вашего запястья, ваши плечи крутятся и сгибаются во всех направлениях, вы можете сложить ваше тело аккуратно пополам как вперёд, так и назад, и вы можете вертеть головой без поворота плеч, чтобы посмотреть назад, — и это ещё не всё, на что вы способны.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества ко всем проверкам захвата, освобождения от пут, гибкости или влезания в узкие места.

РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ

	Желаемый уровень									
Нынешний уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
1	–	10	25	45	70	100	135	175	220	270
2	–	–	15	35	60	90	125	165	210	260
3	–	–	–	20	45	75	110	150	195	245
4	–	–	–	–	25	55	90	130	175	225
5	–	–	–	–	–	30	65	105	150	200
6	–	–	–	–	–	–	35	75	120	170
7	–	–	–	–	–	–	–	40	85	135
8	–	–	–	–	–	–	–	–	45	95
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50

Заработанные

Как положительные, так и отрицательные качества можно заработать через отыгрыш роли. Возможно, персонаж совершил несколько необычайно успешных проверок быстрого ремонта подряд, за что ведущий выдаёт ему качество Самопальник. Или, возможно, персонаж взял под свою опеку сироту, за что получил качество Иждивенцы. Тут всё решает ведущий, но ему следует проявлять осторожность и раздавать те качества, которые сделают игру веселее для всех. Если напичкать одного персонажа слишком большим количеством положительных качеств, тот может стать слишком сильным и другим игрокам будет не так интересно. В то же время, если у персонажа слишком много отрицательных качеств, игрока это может разочаровать. Сохраняйте баланс сложности и веселья.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Для изучения нового заклинания нужна формула заклинания, которую обычно можно приобрести у магдилера. Вам также потребуется доступ к магической мастерской (стр. 129), время на обучение и практику

хитросплетения заклинания, а также финальный ритуал для закрепления заклинания в ауре заклинателя. Примерно через неделю обучения (см. стр. 130) заклинание закрепляется в разуме волшебника, и он никогда его не забудет. Затем астральные энергии можно использовать как для заклинаний (стр. 131), так и для зачарования (стр. 150). Заклинание стоит 5 кармы. Алхимические заклинания и ритуалы имеют такую же стоимость, что и обычные заклинания.

НОВЫЕ СЛОЖНЫЕ ФОРМЫ

Изучение новых сложных форм для техноманта всё ещё не мейнстрим. Для того чтобы изучить новую сложную форму, вам необходим доступ к базовому коду, сервер для работы и время для понятия тонкостей формы. Как только процесс запущен на сервере, его необходимо завершить на том же сервере. В конце недели базовый код поглощается Резонансом техноманта и становится частью того, что он делает в Матрице. Новые сложные формы стоят 5 кармы.

ИНИЦИАЦИЯ/ПОГРУЖЕНИЕ

Хотя они и отличаются внешне в Шестом мире, процессы инициации и погружения требуют больших усилий и затрат времени. Детали каждого процесса вы можете найти в соответствующих главах вместе с преимуществами и другими способностями, получаемыми в процессе. В плане кармы и временных затрат персонажи начинают с 0 уровнем, который развивают впоследствии. Инициация/погружение стоит 10 кармы + уровень инициации/погружения.

КАЧЕСТВА

Ниже приведены качества, которые вы можете использовать для персонажа в игре «Shadowrun: Шестой мир». Положительные качества можно купить за карму в ходе создания персонажа. Отрицательные же качества, наоборот, дают вам бонусную карму, которую вы можете потратить в ходе создания персонажа. Новые качества можно получить и после создания персонажа, как было описано в параграфе «Развитие персонажа» (стр. 69).

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

АМБИДЕКСТР

Вы одинаково хорошо владеете как правыми, так и левыми вашими конечностями. Стреляя, кидая гранату или перебрасывая мячик, вам не так важно, делаете ли вы это справа или слева.

- **Стоимость:** 4 кармы.
- **Игровой эффект:** нет штрафа за использование оружия во второй руке (см. стр. 110).

АНАЛИТИЧЕСКИЙ УМ

Вы мастерски решаете проблемы. Вы можете анализировать информацию, чтобы помочь придумать решение и при этом отделять полезные части информации от различных отвлечений и белого шума.

- **Стоимость:** 3 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества при совершении проверок, основанных на Логике, кроме проверок сопротивления истощению.

АСТРАЛЬНЫЙ ХАМЕЛЕОН

Ваша аура надолго стабильной не бывает. У вас есть способность сливаться с астральным окружением вокруг вас, что усложняет процесс идентификации и чтения вашей ауры и астрального следа.

- **Стоимость:** 9 кармы.
- **Игровой эффект:** персонажи получают штраф –2 кубика к проверкам для опознания вашей ауры или астрального следа. Ваш астральный след исчезает вдвое быстрее обычного (см. стр. 160).

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Обычно вы исцеляетесь от ран быстрее других, что крайне ценно в столь опасной профессии.

- **Стоимость:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** снизьте интервал между любыми проверками естественного заживления (стр. 121) вдвое — вы восстанавливаете оглушающий урон через полчаса и физический урон через полдня.

ВОЛЯ К ЖИЗНИ (1–3)

Сколь сильных тумаков вы бы ни получили, вы достаточно выносливы, чтобы продержаться до конца. С пулей .50 калибра в груди вы скорее встанете и дойдёте до госпиталя сами, нежели останетесь лежать на земле.

- **Стоимость:** 8 кармы за каждый уровень.
- **Игровой эффект:** за каждый уровень в этом навыке вы получаете две дополнительные ячейки критического урона (см. стр. 121).

ВЫДАЮЩИЙСЯ (НАВЫК)

Лучшие из лучших считают вас примером. У вас есть естественный потенциал стать ещё лучше, чем первоклассные умельцы в определённом навыке.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** максимальный уровень выбранного навыка равен 10 вместо 9, а ваш максимальный начальный уровень равен 7 вместо 6.

ГИБКОСТЬ

Благодаря тренировкам или же генетике, большинство суставов в вашем теле способны гнуться куда лучше стандартных метачеловеческих. Ваши кисти могут сужаться до размеров вашего запястья, ваши плечи крутятся и сгибаются во всех направлениях, вы можете сложить ваше тело аккуратно пополам как вперёд, так и назад, и вы можете вертеть головой без поворота плеч, чтобы посмотреть назад, — и это ещё не всё, на что вы способны.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества ко всем проверкам захвата, освобождения от пут, гибкости или влезания в узкие места.

ТЕХНАРЬ

Если нечто должно двигаться, но в данный момент делает это не так уж гладко, вы знаете, как всё по-быстрому привести в порядок.

- **Стоимость:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете очко преимущества при проверке починки для любого транспорта и можете тратить преимущество в свободное время, чтобы совершить продолжительную проверку починки.

УПОРСТВО

Благодаря глубоким исследованиям, естественному отбору или усиленным тренировкам ваш разум не так податлив. Вы можете дольше держаться под допросом, с лёгкостью оправляться от лёгких ранений и не терять голову под потоком маны.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** стоимость бонусов преимущества снижена на 1 для проверок Воли.

УСТОЙЧИВОСТЬ К БОЛИ

Боль — лишь иллюзия разума. Ну или у вас врождённая анальгезия. Так или иначе, в отличие от остальных вы не получаете негативных эффектов от ранений и боли.

- **Стоимость:** 7 кармы.
- **Игровой эффект:** когда вы ранены, снизьте ваш штраф за ранение на 1 (до минимума 0).

УСТОЙЧИВОСТЬ К ПАТОГЕНАМ

Говоря «я никогда в жизни не болел», вы, скорее всего, говорите правду. У вас очень крепкий иммунитет, способный противостоять всевозможным заразам, что пытаются проникнуть в ваше тело и ослабить вас.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества при проверке сопротивления патогенам. Если вы не используете полученное преимущество, оно исчезает.

УСТОЙЧИВОСТЬ К ТОКСИНАМ

Возможно, у вас попросту органы лучше. А может быть, ежедневные укусы ядовитых змей вам кажутся весёлым времяпрепровождением. В любом случае вы куда лучше сопротивляетесь токсинам Шестого мира.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества, когда совершаете проверку Сопротивления токсинам (стр. 122). Если вы не используете полученное преимущество, оно исчезает.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Большинство запоминает свою жизнь лишь отрывками, но у вас словно идёт постоянная запись. Порой вам приходится справляться с огромным потоком информации, но вы способны победить в любой викторине и вспомнить любимый цвет вашего друга детства.

- **Стоимость:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** вы получаете бонусное очко преимущества, совершая проверку Памяти (стр. 68). Если вы не используете полученное преимущество для этой проверки, оно исчезает.

ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЙ

Маленькие орки, высокие дварфы и уродливые эльфы существуют. Будь то генетика или модификации, вы не похожи на представителя своего метатипа и больше смахиваете на человека. Заострённые уши почти незаметны, клыки скорее похожи на обычные зубы, скулы более круглые, ноги длиннее, ну и всё в этом роде. Вы можете сойти за человека, что может вам помочь при общении с людьми или же создать проблемы при взаимодействии с нелюдями.

- **Стоимость:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** на первый взгляд вы в целом похожи на человека и потому получаете +2 кубика к проверкам Маскировки при скрытии своего метатипа и при попытке выдать себя за человека. Тролль и человек не могут получить это качество.

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

АЛЛЕРГИЯ (ВЕЩЕСТВО, ТЯЖЕСТЬ)

Возможно, у вас просто насморк и не особо своевременный чих от пыльцы, а может быть, это сильная анафилактическая реакция на редкий натуральный арахис. Что бы это ни было, определённые вещества в Шестом мире причиняют вам дискомфорт.

- **Бонус:** от 2 до 20 кармы. Бонус самого высокого уровня получается за распространённую экстремальную аллергию и равен 20. В таблице аллергии указаны модификаторы для каждого отдельного типа аллергии. Тяжёлая аллергия даёт модификатор –3, в то время как необычный аллерген даёт –6. Вместе они дают –9. Вычтите из 20 получившийся модификатор и получите бонус к карме от необычной тяжёлой аллергии, равный 11.
- **Игровой эффект:** выберите аллерген и тяжесть, чтобы определить значение кармы. Вы не можете тратить или получать преимущество, находясь под действием аллергена. Вы также получаете один из второстепенных эффектов, описанных ниже.
- **Лёгкая аллергия:** вы получаете модификатор –2 кубика ко всем проверкам, связанным

ТАБЛИЦА АЛЛЕРГИИ

АЛЛЕРГЕН	ТЯЖЕСТЬ	МОДИФИКАТОР
Распространённая	Экстремальная	—
Сезонная	Тяжёлая	–3
Необычная	Умеренная	–6
Редкая	Лёгкая	–9

ПРИМЕРЫ

Распространённая: трава, плесень, соя.
Сезонная: пыльца, укус насекомого, сезонная плесень.
Необычная: клубника, пшеница, различные молочные продукты.
Редкая: драгоценные металлы, некоторые рыбы (иглобрюх, морской окунь).

с физическими характеристиками, пока на вас воздействует аллерген.

- **Умеренная аллергия:** вы получаете модификатор –4 кубика ко всем проверкам, связанным с физическими характеристиками, пока на вас воздействует аллерген.
- **Тяжёлая аллергия:** вы получаете модификатор –4 кубика ко всем проверкам, связанным с физическими характеристиками, пока на вас воздействует аллерген. Вы также получаете 1 физический урон, которому нельзя сопротивляться, за каждую минуту, пока на вас воздействует аллерген.
- **Экстремальная аллергия:** вы получаете модификатор –6 кубиков ко всем действиям и получаете 1 физический урон, которому нельзя сопротивляться, за каждые 30 секунд, пока на вас воздействует аллерген.

АСТРАЛЬНЫЙ МАЯК

Когда люди говорят, что у вас «светлая душа», с их слов это кажется чем-то хорошим. Вы же знаете, что всё наоборот. Из-за яркой ауры в астрале вы выделяетесь. Вы с трудом прячете или маскируете свою ауру, не можете скрывать свои чёртовы чувства, а обнаружить вас при помощи магии может даже какой-нибудь отчисленный первокурсник факультета магических искусств общественного колледжа Хейгерстауна.

- **Бонус:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** для всех ваших проверок Скрытности в астрале этот навык считается неизученным. Вы не можете изучить метамагию маскировки. Проверки чтения ауры против вас получают бонусное очко преимущества, а все пороги снижены на 1. Проверки астрального выслеживания против вас получают 2 очка преимущества, а все пороги снижаются в два раза.

БЕССОННИЦА

Высыпаюсь? Куда высыпаюсь? Возможно, вас мучают кошмары или всему виной травма мозга, странная биохимия или психическая болезнь — в любом случае вы попросту не можете хорошенько поспать.

- **Бонус:** 4 кармы.
- **Игровой эффект:** без нормального отдыха вы не можете восстанавливать преимущество или тратить его по желанию. Каждый день вы должны совершать проверку Тела + Воли (3), чтобы поспать. При провале вы не можете получить больше 2 очков преимущества от любого источника в этот день. Вы также не можете тратить больше 2 очков преимущества на проверку. Покупка и использование регулятора сна снижает порог проверки до 1. Вы также можете приобрести медикаменты (50 нюйен/доза), снижающие порог до 2.

БОЕВОЙ ПАРАЛИЧ

Сколько бы раз вы ни попадали в замес, каждый раз, когда начинают стрелять, вы вздрагиваете и попросту замираете. Да, вы приходите

в себя, но вам всегда кажется, что вы на шаг позади остальных.

- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** ваш показатель инициативы делится на 2 в начале боя. В первом раунде вы действуете последним, а также не можете выполнять действия Переместиться или Рывок. Ваше передвижение восстанавливается после первого раунда, но ваш показатель инициативы не изменяется.

ВЫЖЖЕННЫЙ

Матрица, симсенс или жучок поджарил вам нейроны до такой степени, что они навсегда обветшали, из-за чего вам даже в ДР трудно входить.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить преимущество, пока подключены к Матрице. Сюда включается использование коммуникаторов, смартлинков и прочих источников данных из сети.

ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ ОТ ДР

Возможно, вы просто получаете слишком много информации, или же у вас проблемы со зрением, а может, вы просто неспособны сфокусироваться, когда перед глазами всё мельтешит. В любом случае вам становится дурно, когда вы используете дополненную реальность.

- **Бонус:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете получать или тратить преимущество, когда используете ДР. Вы также получаете состояние Тошнота (стр. 54), которое держится на протяжении всего пользования ДР и ещё час после выхода из неё.

ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ ОТ СИМСЕНСА

Где-то у вас в голове замкнули некоторые проводки. Вас начинает тошнить, когда вы используете Матрицу с виртуальной реальностью.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете получать или тратить преимущество, когда входите в Матрицу через ВР. Вы также получаете состояние Тошнота (стр. 54), которое держится на протяжении всего пользования ВР и ещё час после выхода из Матрицы.

ГРЕМЛИН

Коммуникаторы затихают, оружие клинит, шины у машин взрываются, а электрические системы попросту закорачивает. Каждый раз, когда в ваши руки попадает техника, всё всегда идёт наперекосяк.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** когда вы используете устройство, бросьте 2D6. Если у вас выпадает 1 хотя бы на одном из кубиков, устройство не работает, как должно, и это можно использовать как сбой. Устройство можно быстро перезагрузить при помощи простого действия и использовать снова. Если вам выпадают две единицы, устройство не работает вовсе и вы получаете критический сбой. Устройство сломано окончательно, и вы, возможно, получите урон от биоотдачи.

ГРЕШНИК

В отличие от большинства бегущих в тени, у которых ГРЕХа либо нет, либо он поддельный, у вас есть официальный ГРЕХ с вашими биометрическими данными. Вы к нему достаточно привязаны либо по личным причинам, либо из-за семьи, поэтому вы не можете от него избавиться.

- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** вы платите налоги тому, кто вам выдал ваш ГРЕХ, будь то мегакорпорация или государство. Стоимость выбранного уровня жизни увеличивается на 10%.

  Поскольку ваши данные есть в Глобальном реестре ГРЕХов, вас куда легче найти или обнаружить, так что противники получают очко преимущества каждый раз, когда пытаются выполнить действие Отследить образ против вас.

ГРУБИЯН

В какой-то момент жизни вы перестали думать о том, что собираетесь сказать. Вы называете себя жёстким, но честным, однако остальные считают вас грубым и резким.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить преимущество во всех проверках Харизмы.

ДРОЖЬ В РУКАХ

Причиной может быть нервный тик, злоупотребление кофеином или банальная неуклюжесть, но результат один: ровную линию вы не нарисуете даже в том случае, если от этого будет зависеть ваша жизнь. Вам также достаточно тяжело печатать, завязывать шнурки и держать прицел.

- **Бонус:** 4 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить преимущество во всех проверках Проворства, требующих использования рук (например, проверка Скрытности для того, чтобы вытащить что-то из кармана, требует использования рук, как и проверка Атаки любым оружием, которое надо держать в руках; но на проверку Атлетики, где надо бежать, это не влияет несмотря на то, что руки в это время находятся в движении).

ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

На улице про вас говорят не очень хорошие вещи. Возможно, вы потеряли команду или же вас выгнали за то, что вы сломались под допросом. Что бы ни случилось, ваша репутация не играет вам на пользу.

- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить преимущество на социальные проверки. Если вы участвуете в командной проверке для помощи в социальной проверке, никто не может тратить преимущество, а противник получает очко преимущества.

ЗАВИСИМОСТЬ (ВЕЩЕСТВО, 1-6)

От некоторых привычек попросту невозможно избавиться. Вероятно, вам всего-то хочется затянуться ник-стиком, чтобы успокоиться, а может, вас прямо-таки ломает от тяги к «Жизни через край». Что бы это ни было, вы попали.

- **Бонус:** 2 кармы за каждый уровень.
- **Игровой эффект:** вы не можете получать или тратить преимущество, пока страдаете от ломки. Период воздержания (время, пока вам не потребуется следующая доза) и требования зависят от уровня зависимости и описаны в таблице зависимости. Находясь в состоянии ломки (когда вы превышаете период воздержания), вы получаете штраф –2 кубика ко всем проверкам. Увеличьте этот штраф на 1 каждый раз, когда время ломки превышает очередной период воздержания.

ТАБЛИЦА ЗАВИСИМОСТИ

УРОВЕНЬ	ПЕРИОД ВОЗДЕРЖАНИЯ
1	1 неделя
2	3 дня
3	1 день
4	12 часов
5	6 часов
6	1 час

ЗАДОЛЖЕННОСТЬ

Иногда для того, чтобы получить деньги, нужно залезть в долги. И вы достаточно сильно задолжали, пытаясь закрепиться в тенях.

- **Бонус:** нет.
- **Игровой эффект:** когда вы тратите карму на деньги, за каждое потраченное очко кармы вы получаете 5 000 нюйен вместо 2 000. За каждое потраченное очко кармы вы также получаете задолженность в 5 000 нюйен у кого-то очень опасного, кто может прийти за своими деньгами. Вы должны ежемесячно платить процент в 500 нюйен за каждое потраченное очко кармы вдобавок к любой сумме на погашение долга. Если вы не заплатите проценты, за вами придут коллекторы. Это качество можно убрать только при помощи денег. Если долг выплачен, персонаж теряет качество. Качество можно получить только в ходе создания персонажа, но не в ходе игры.

ИЖДИВЕНЦЫ (1-3)

Дети, любовники или кто-то ещё финансово зависят от вас. Они живут с вами, едят вашу еду, используют ваш тридео-аккаунт и в целом требуют затрат нюйен, что вынуждает вас искать следующую работу.

- **Бонус:** 4 кармы за каждый уровень.
- **Игровой эффект:** выберите уровень качества. Первый уровень иждивенцев равен одному члену семьи, который не живёт с вами, но которому всё ещё нужна помощь. 5% от любого заработка тратятся на его содержание. Второй уровень иждивенцев — это более стабильные расходы, вроде избалованного любовника, ребёнка или небольшой семьи. На это тратится 10% от любого заработка. Третий уровень иждивенцев редко встречается в тенях, поскольку у большинства бегущих в тени нет семьи и второй жизни вне теней, которая требуется для подобного уровня. Здесь тратится 25% от любого заработка.

  Для этого качества заработок — это любой доход, который вы получаете: выручка за дело, продажа краденых вещей или инфотовара, а также выручка за победу в азартных играх. Те, кто вам важен, процветают вместе с вами!

НЕОБРАЗОВАННЫЙ

Возможно, обучение по книжкам пришлось вам не по душе, а может, вам попросту не доводилось получать доступ к большим объёмам информации для расширения своего кругозора. В целом в вашем общем образовании есть пробелы.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить преимущество во всех проверках Логики.

НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ

Вы бываете к месту только там, где никто не к месту. Вы выглядите и одеваетесь совершенно уникально. Это не просто розовый ирокез или характерное чёрное пальто. Это двухметровый ящер с ВНРГП, радужным гребнем и кучей пирсинга на башке — в том числе с кольцом в носу, — разодетый во всё розовое. Это орк-альбинос, носящий белые солнечные очки и белое пальто поверх белого костюма. Неповторимый стиль — это больше чем гардероб на каждый день — это образ жизни.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете получать или тратить преимущество, если вы не соблюдаете свой неповторимый стиль. Другие персонажи получают бонус +2 к наборам кубиков, совершая проверку Памяти (стр. 68), чтобы вспомнить, как вы выглядите или видели ли они вас раньше.

НЕУВЕРЕННОСТЬ

Синдром самозванца, одна ужасная ошибка или попросту многочисленные отказы или небольшие трагедии жизни заставили вас постоянно сомневаться в себе.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** в ходе любого столкновения вы должны совершить проверку Воли (2) в качестве простого действия. При провале вы не можете получать или тратить преимущество в ходе этого столкновения.

НЕУДАЧА

Вы родились под несчастливой звездой, разбили зеркало, просыпали соль, были прокляты, или же попросту вам не везёт. Какой бы ни была причина, всё вокруг вас попросту идёт наперекосяк. И часто.

- **Бонус:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** сбои происходят чаще. Для определения сбоя считайте результаты 1 и 2 на кубиках. Это не влияет на критические сбои.

НЕУМЁХА (НАВЫК)

Сколь бы вы ни тренировались и ни пытались всё понять, есть некоторые навыки, которые вы попросту неспособны освоить.

- **Бонус:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** когда вы выбираете это качество, выберите навык. Вы не можете получать уровни в этом навыке. Вы не можете быть Неумёхой в навыках, которые вы попросту неспособны использовать, — например, вы не можете выбрать это качество для магических навыков, если у вас нет уровня Магии, и вы не можете выбрать его для Многозадачности, если у вас нет уровня Резонанса. Этот навык можно выбрать только один раз.

НИЗКИЙ БОЛЕВОЙ ПОРОГ

У вас очень тонкая нервная организация или попросту впечатлительная натура. По какой-то причине на вас куда сильнее влияют ранения и дискомфорт.

- **Бонус:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** все модификаторы ранений увеличиваются вдвое.

ПОДРАЖАЮЩИЙ ОРКАМ

Вы можете быть человеческой или эльфийской крови, но ваши уши, челюсть, клыки и грубый характер чисто орочьи. Где-то помог хирург, может, в чём-то подсобило изучение ор'зета в Матрице, а многочисленные просмотры документальных фильмов об Андеграунде Сиэтла помогли вам ступить на путь тех, к кому вы себя причисляете, и неважно, что от рождения ваши уши кругловаты, да и тельцем вы больно тонки.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** эльфы, орки и тролли получают очко преимущества при проверках Убеждения (Этикет) против вас. Это качество могут получить только эльфы или люди.

ПОДРАЖАЮЩИЙ ЭЛЬФАМ

Вы можете быть человеческой или орочьей крови, но ваши уши, скулы и высокомерие чисто эльфийские. Где-то помог хирург, может, в чём-то подсобило изучение спиритэля в Матрице, а многочисленные просмотры записей принцев Тира помогли вам ступить на путь тех, к кому вы себя причисляете, и неважно, что от рождения ваши уши кругловаты, да и клыки крупноваты.

- **Бонус:** 6 кармы.
- **Игровой эффект:** эльфы, орки и тролли получают очко преимущества при проверках Убеждения (Этикет) против вас. Это качество могут получить только орки или люди.

ПРЕДУБЕЖДЕНИЕ (ГРУППА)

У вас достаточно укоренившиеся взгляды и мнение по поводу определённой группы, и сколь бы вас ни переубеждали, вы знаете, что нет в них ничего хорошего. Ваше мнение о них столь отрицательно и так сильно вас отвлекает, что вы попросту не можете сосредоточиться на чём-то ещё, когда эти гады снуют рядом.

- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** выберите определённую группу или тип народа. Вы неспособны получать или использовать преимущество, когда объект ваших предубеждений находится рядом (если только вы не противостоите ему напрямую).
- **Примечание:** как ведущим, так и игрокам стоит с осторожностью использовать это качество. Все в группе должны быть согласны с его использованием, и никогда оно не должно становиться завуалированным оправданием для оглашения реальных предубеждений и оскорблений других игроков, напрямую или нет.

ПРОКЛЯТЫЙ ДУХОМ/СПРАЙТОМ (ВИД)

Возможно, вы взбесили духов или спрайтов тем, как обращались с их товарищами, убили их могучего и уважаемого соратника или же вы попросту родились под несчастливой звездой, что сделало вас врагом таких существ. Причина не так важна, как тот факт, что некоторый вид духов/спрайтов определённо вас не любит.

- **Бонус:** 12 кармы.
- **Игровой эффект:** выбрав это качество, выберите вид духа или спрайта. Духи/спрайты этого вида получают бонусное очко преимущества, когда вы совершаете проверку Воплощения или Многозадачности против них. Это качество можно выбрать несколько раз, каждый раз выбирая новый вид духов/спрайтов.

  В бою духи/спрайты выбранного вида будут первым делом неустанно атаковать вас, вплоть до того, чтобы разорвать мёртвое тело на части или уничтожить деку, если больше ничего не остаётся.

СВЯЗАН ЧЕСТЬЮ

У вас есть кодекс. Вы живёте и умрёте, следуя ему. Существует множество кодексов, каждый со своими заветами, которым обязательно надо следовать для сохранения баланса души, сердца, ци, мозговых функций и тому подобного.

- **Бонус:** 10 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить или получать преимущество в течение 24 часов после того, как нарушаете завет вашего кодекса. Если тот же завет нарушен несколько раз или же снова в течение тех же 24 часов, каждое нарушение добавляет ещё 48 часов сверх указанного времени. Если нарушен другой завет, добавляется ещё 24 часа сверх времени за предыдущие нарушения. Те же правила применимы к дополнительным нарушениям. Примеры кодексов и заветов смотрите во врезке «Связан честью».

СЛАБАК (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Кому-то матушка Природа попросту не отсыпала талантов. Искалеченное колено, плохая генетика или же детская болезнь привели к тому, что вы не сможете достичь того же уровня, что и ваши сверстники.

- **Бонус:** 8 кармы за каждый уровень.
- **Игровой эффект:** максимальный уровень выбранной характеристики снижается на 1 (до минимума 2) за каждый уровень этого качества.

СВЯЗАН ЧЕСТЬЮ

Ниже приведены некоторые кодексы, которые можно выбрать для качества Связан честью.

Белая шляпа

Всё просто — прямым последствием действий персонажа не должна быть чья-то смерть.

Бусидо

Праведность, храбрость, сочувствие, уважение, честность, честь, верность и самоконтроль — ключевые принципы кодекса бусидо. И хотя можно немного поиграть с интерпретацией этих слов, персонаж не может отходить от установленного определения без штрафа.

Дуэльный кодекс

Основным принципом является то, что межличностные споры необходимо решать один на один в дуэли чести. Персонаж может задать уровень конфликта, который требует дуэль. Уровень конфликта должен быть достаточно высоким, чтобы персонаж не кидал перчатки каждые пять минут, но при этом достаточно низким, чтобы персонажу пришлось вызвать противника на дуэль в определённый момент.

Кредо убийцы

Персонаж с этим кодексом будет убивать только за деньги. Он никогда не будет устраивать тотальную резню. Его кодекс гласит, что невинные не должны страдать от его действий.

Пиратский кодекс

Основанный на идеалах и концепциях пиратов XVIII века, он индивидуально меняется, однако присутствуют некоторые общие элементы: у всех в команде есть право голоса и право на равную долю; никакого воровства или лжи между членами команды; корабль не покидать (держаться с командой до последнего); всегда быть готовым.

Хальса

Кодекс, которому следуют воины сикхов. У хальсы есть четыре запрета: не отрезать волосы, не есть халяльное мясо, никакого сожительства с кем-либо, кроме супруга, и никакого алкоголя, табака или наркотиков. Долг включает в себя честность, справедливость, верность и сопротивление тирании и гонениям.

Чёрная шляпа

Это весьма сложный кодекс, выбирать который стоит только с одобрения группы, с которой вы будете играть. Персонаж с кодексом чёрной шляпы верит, что первым делом он должен заботиться о себе. Если в происходящем он не видит для себя выгоды он не станет в этом участвовать. Альтруизм для сосунков. Это не значит, что он автоматически бросит своих товарищей на произвол судьбы или предаст их, — длительная верность может быть весьма полезна. Но вот этические вопросы вроде того, стоит ли выполнять эту работу, для них совершенно чужды, и они не станут всеми силами пытаться помогать невинным, поскольку для них невинность — пустой звук. С одной стороны, может показаться, что следовать такому кодексу просто, но, как и в случае других кодексов, иногда эмоции мешают намерениям.

СЛАБЫЙ ИММУНИТЕТ

Постоянное шмыганье носом раздражает как вас, так и вашу команду, но несвоевременный чих или внезапная необходимость сходить по нужде может помешать хорошему забегу. Вы почти всё время болеете. Возможно, это обычная простуда, мерзкий грипп или ещё чего похуже, но ни разу болезнь не обошла вас стороной.

- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** вы не можете тратить преимущество в проверках сопротивления эффектам заражения. Порог для сопротивления болезням увеличивается на 1. Под воздействием болезни вы получаете штраф –1 к набору кубиков для всех проверок.

СТЕКЛЯННАЯ ЧЕЛЮСТЬ

Достаточно одного мощного удара, чтобы вывести вас в нокаут. Вы никогда не были особо крепки.

- **Бонус:** 4 кармы за каждый уровень.
- **Игровой эффект:** у вас на 1 ячейку оглушающего урона меньше за каждый уровень этого качества (до минимума 2).

СТРЕССОВОЕ РАССТРОЙСТВО

Есть определённая социальная ситуация, которая вам попросту не по душе — например, нахождение в большой толпе, разговор с незнакомыми людьми, нахождение в центре внимания, а также множество других ситуаций, которые для большинства вполне привычны, но для вас крайне утомительны.

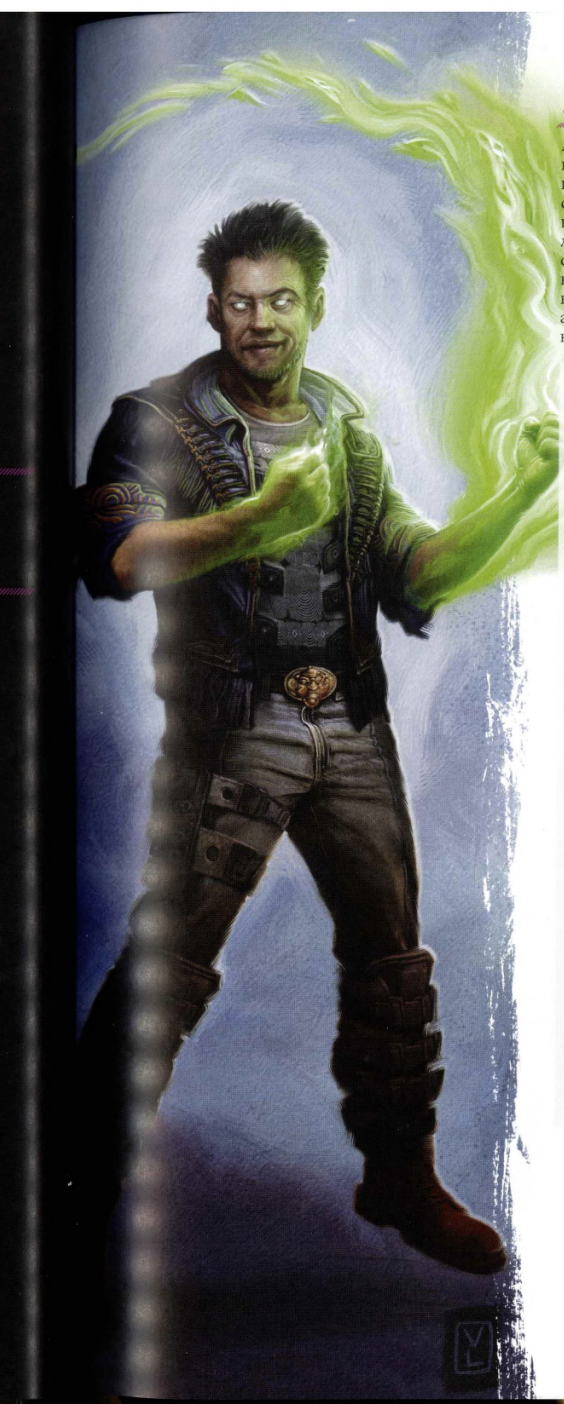
- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** выберите определённую стрессовую социальную ситуацию. Когда вы с ней сталкиваетесь, вы должны совершить проверку Харизмы (2) в качестве простого действия. При провале вы не можете получать или тратить преимущество до тех пор, пока не преуспеете. Вы можете выбрать не совершать проверку, но в таком случае любые проверки против вас получают бонусное очко преимущества.

ЧУВСТВИТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

Возможно, причина в сокрытом магическом таланте или гиперактивной иммунной системе, но результат один: ваше тело не любит, когда в него вживляют или цепляют на него то, что не является его естественной частью.

- **Бонус:** 8 кармы.
- **Игровой эффект:** стоимость Сущности удвоена для всех киберимплантов, биоимплантов и наноимплантов. Генные модификации не затрагиваются. Вы не можете иметь это качество, если у вас есть уровни в Магии или Резонансе.

АРХЕТИПЫ



АДЕПТ

Адепт предпочитает сражаться в ближнем бою, но с чувством чести и стиля, непонятным большинству уличных негодяев. Возможно, он начинал с боёв на деньги в клетке, но теперь этот боец вступил в тени. Адепт использует свои магически усиленные боевые навыки для помощи команде, тем самым демонстрируя, что не стоит менять чистоту на вычурность, пока у тебя есть магия. И дело вовсе не в показательном превосходстве магии над аугментациями, а в наращивании мощи, не ступая на тёмный путь к становлению киберзомби.

МЕТАТИП: ЧЕЛОВЕК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	МАГ	СУЩ
5	6	5(7)	5	3	2	4	2	5	4	6

Инициатива/действия: 11 + 3D6 / 1 сложное, 4 простых
Счётчики состояния (З/О): 11/10
Значение защиты: 8

Активные навыки: Атлетика 3 (Метание +2), Биотехнологии 2 (Первая помощь +2), Ближний бой 6 (Безоружное +2), Внимание 4 (Зрение +2), Ориентирование 3.
Экспертные знания: бойцовские клубы, география Форт-Льюиса.
Языки: английский (родной).
Качества: Быстрое исцеление, Головокружение от ДР, ГРЕшник, Закалённость, Связан честью (Дуэльный кодекс), Смелость.
Способности адепта: Боевое чутьё 1, Критический удар 1, Убийственные кулаки, Улучшение рефлексов 2.
Знакомства: бандит Первой нации (С1/Л2), секретарь правительства Салиш (С2/Л2), сенсей (С1/Л2), сквоттер (С1/Л1).
Уровень жизни: беднота (предоплачено за 1 месяц).
Снаряжение: бронежилет (+3), коммуникатор «Сони Эмперор» (рейтинг устройства 2, ВМ/СЭ 1/1, 1 активная программа, субвокальный микрофон, троды), контактные линзы (визуальный канал, подавление вспышек, сумеречное зрение), мотоцикл «Ямаха Гроулер».
Начальные нюйены: 4 000 ¥.
Оружие:
Лук (рейтинг 5; 20 стрел) [лук, СУ 3 ф, 3/5/2/—/—];
Меч [клинок, СУ 3 ф, 9/—/—/—/—];
5 × Метательный нож [метательное оружие, СУ 2 ф, 10/9/3/—/—];
Нож [клинок, СУ 2 ф, 6/1*/—/—/—, * максимальная дистанция — 20 метров];
Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), 6/—/—/—/—];
Электрошоковые перчатки [безоружное, СУ 4 о(э), 5/—/—/—/—].

БОЕВОЙ МАГ

Энергия маны может быть применена разными способами: с её помощью удастся скрыться и ввести противников в заблуждение, исцелить или навредить разуму и телу или же сплестись в чистейшую суть уничтожения. Боевой маг предпочитает последнее — в особенности огонь и лёд, но не забывает, что улице нужны и другие навыки. Он знает о ценности полевого медика, умея в случае неприятностей залатать раны сразу на месте, а также о необходимости прикрытия при поспешном отступлении. Впрочем, по большей части боевой маг верит в то, что очищающее могущество огня и льда способно справиться с любой проблемой.

МЕТАТИП: ОРК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	МАГ	СУЩ
6	3	4	7	5	3	3	5	3	6	6

Инициатива/действия: 7 + 1D6 / 1 сложное, 2 простых
Инициатива в астрале: 6 + 2D6
Счётчики состояния (З/О): 12/11
Значение защиты: 10

Активные навыки: Астрал 2, Ближний бой 1, Внимание 2, Воплощение 5 (Призыв +2), Колдовство 7 (Сотворение заклинаний +2), Скрытность 1.
Экспертные знания: банды чародеев, история магии, культура орков.
Языки: английский (родной), ор'зет.
Качества: Аллергия (распространённая, трава, лёгкая), Астральный маяк, Выдающийся (Колдовство), Головокружение от ДР, Живучесть 1 (качество орка), Проклятый духом (Вода), Сосредоточенность 2, Сумеречное зрение (качество орка).
Заклинания: Броня, Замешательство, Исцеление, Левитация, Ледяной шторм, Обнаружение врагов, Огненный удар, Силовой барьер.
Знакомства: бандит «Алого сокрушения» (С2/Л2), бармен (С1/Л3), владелец клуба (С3/Л3), корпоративный наймаг (С2/Л2), магдилер (С2/Л2), посредник (С4/Л3).
Уровень жизни: беднота (предоплачено за 1 месяц).
Снаряжение: автомобиль «Крайслер-Ниссан Джекреббит», армированная куртка (+4), коммуникатор «Ренраку Сенсей» (рейтинг устройства 3, ВМ/СЭ 2/0, 1 активная программа, троды), 3 × поддельных ГРЕХа (рейтинг 1), реагенты (20 драхм).
Начальные нюйены: 1 640 ¥.
Оружие:
Электрошоковые перчатки [безоружное, СУ 4 о(э), 5/—/—/—/—].

ДЕКЕР

«Взломать планету» звучит мило, но декер знает истинную суть этой фразы. Он не взламывает для того, чтобы сделать мир лучше, — он взламывает, чтобы набить себе карманы и показать угнетателям, заправляющим Матрицей, что у тех не всё под контролем. Декер ищет в Матрице инфотовары, а также возможность устроить проблемы для власть имущих, и ни один сервер, узел или зашифрованный файл не станет для него проблемой.

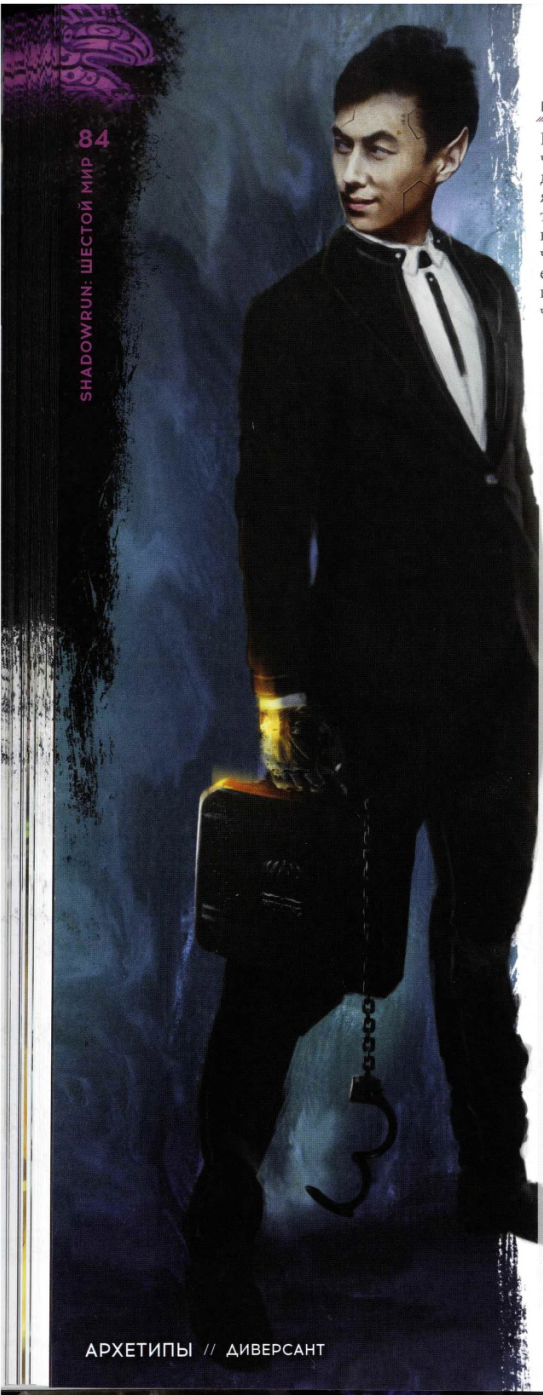
МЕТАТИП: ДВАРФ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
3	2	2	1	5	6	5	2	4	2,4

Инициатива/действия: 7 + 1D6 / 1 сложное, 2 простых
Инициатива в Матрице: 16 + 2D6/3D6 (холодный/горячий сим)
Счётчики состояния (З/О): 10/11
Значение защиты: 7

Активные навыки: Взлом 7 (Кибербой +2), Внимание 4, Пилотирование 2, Скрытность 1, Стрельба 2, Электроника 5 (Компьютер +2).
Экспертные знания: бары декеров, инфоубежища, клубы Матрицы, строение безопасности сервера, хакеры.
Языки: английский (родной), японский.
Качества: Аллергия (молоко, умеренная), Аналитический ум, Выдающийся (Взлом), Иждивенцы 3 (родитель), Инфразрение (качество дварфов), Стойкость, Технарь, Устойчивость к токсинам (качество дварфов).
Знакомства: бармен (С1/Л2), владелец магазина электроники (С1/Л1), торговец информацией (С2/Л2), член матричной банды (С1/Л2).
Уровень жизни: средний класс (предоплачено за 1 месяц).
Аугментации: киберглаза (рейтинг 4; визуальный канал, инфразрение, подавление вспышек, смартлинк, сумеречное зрение, улучшение изображения), киберразъём (рейтинг 6, ВМ/СЭ 9/8), кибероруши (рейтинг 2; выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, улучшение звука).
Снаряжение: армированная куртка (+4), зональный подавитель сигналов (рейтинг 6), кибердека «Сиавасэ Кибер-6» (рейтинг устройства 5, П/У 8/7; биометрический считыватель; программы: браузер, броня, инструментарий, конфигуратор, отслеживание, очиститель сигнала от шума, поиск, разгон мощности, скрытность, редактор, эксплойт), коммуникатор «Трансис Авалон» (рейтинг устройства 6, ВМ/СЭ 3/1, 3 активные программы, биометрический считыватель, 10 листов электронной бумаги, принтер, спутниковая связь, тридео-проектор), поддельный ГРЕХ (рейтинг 1), поддельный ГРЕХ (рейтинг 2), поддельный ГРЕХ (рейтинг 4; лицензия на кибердеку, лицензия на киберимпланты, лицензия на ношение скрытого оружия), прослушиватель данных.
Начальные нюйены: 4 425 ¥.
Оружие:

«Арес Лайт Фаер 75» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, 10/7/6/—/—, 16 (о), глушитель, смартган, 100 обычных патронов].



ДИВЕРСАНТ

Некоторые считают, что диверсанты только и занимаются тем, что лазают по вентиляции и крадутся в кустах. Однако зачастую диверсант действует скрытно у всех на виду, ничем не отличаясь внешне от обычного наёмного раба с электронным планшетом в руках, от целеустремлённо идущего куда-то сосредоточенного менеджера или от того, кто хочет создать видимость власти, чтобы другие не хотели смотреть ему в глаза. Диверсант старается избегать всяческих драк, чтобы не оставлять за собой след из трупов (или даже одного трупа), —никто не должен узнать, что он был здесь и спокойно забрал то, что ему было нужно.

МЕТАТИП: ЭЛЬФ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
3	6(7)	4(6)	2	4	3	5	7	3	3,15

Инициатива/действия: 9(11) + 3D6 / 1 сложное, 4 простых
Счётчики состояния (З/О): 10/10
Значение защиты: 5

Активные навыки: Атлетика 2 (Рывок +2), Биотехнологии 1, Ближний бой 2 (Безоружное +2), Внимание 2 (Город +2), Инженерное дело 3 (Вскрытие замков +2), Обман 2 (Подражание +2), Скрытность 7 (Ловкость рук +2), Стрельба 2 (Тяжёлый пистолет +2).
Экспертные знания: география Центра Сиэтла, Джонсоны Сиэтла, корпоративная стратегия безопасности.
Языки: английский (родной).
Качества: Выдающийся (Скрытность), Зависимость (ник-стики, уровень 3), Заурядность, Предубеждение (техноманты), Связан честью (Белая шляпа), Сумеречное зрение (качество эльфов), Фотографическая память.
Знакомства: корпоративный секретарь (С3/Л3), лидер банды (С2/Л4), патрульный полицейский (С2/Л4), посредник (С6/Л4), топ-менеджер мегакорпорации (С6/Л4), уборщик (С1/Л3).
Уровень жизни: средний класс (предоплачено за 1 месяц).
Аугментации: визуальный канал, инфоразъём, киберрука (очевидная, правая рука, электрошоковая ладонь), прошивка рефлексов 2, смартлинк, укрепитель мускулов 1.
Снаряжение: автовзломщик (рейтинг 4), автомобиль «Хонда Спирит», альпинистское снаряжение, боевой деловой костюм (+2), генератор белого шума (рейтинг 6), зональный подавитель сигналов (рейтинг 6), камера (рейтинг 4; инфразрение, сумеречное зрение, увеличение изображения, улучшение изображения), карманный сварочный аппарат, коммуникатор «Трансис Авалон» (РУ 6, ВМ/СЭ 3/1, 3 активные программы, субвокальный микрофон, тридео-проектор, троды), контактные линзы (рейтинг 3; визуальный канал, инфразрение), копировательКарт (рейтинг 4), магнитный ключ доступа (рейтинг 3), 6 × микропередатчиков, моноволоконная цепная пила, набор отмычек, направленный микрофон (рейтинг 3; выборочная фильтрация звука, улучшение звука), направленный подавитель сигналов (рейтинг 6), обнаружитель жучков (рейтинг 6), очки (рейтинг 2; визуальный канал, улучшение изображения), перчатки для спуска по канату, перчатки с гекко-лентой, 5 × пластырей-стимуляторов (рейтинг 6), 5 × пластырей-транквилизаторов (рейтинг 10), поддельный ГРЕХ (рейтинг 3; водительское удостоверение, лицензия на киберимпланты, лицензия на ношение скрытого оружия), поддельный ГРЕХ (рейтинг 4; водительское удостоверение, лицензия на киберимпланты, лицензия на ношение скрытого оружия), распылитель клея, респиратор (рейтинг 6), секвенсор (рейтинг 4), 10 × скрытых меток, стиратель меток, ультразвуковой сенсор (ручной), фонарик.
Начальные нюйены: 4 945 ¥.
Оружие:
«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО/ДО, 10/10/8/—/—, 15 (о), глушитель, смартган, 100 гелевых патронов];
Электрошоковая ладонь [безоружное, СУ 4 о(э), 5/—/—/—/—].

РИГГЕР

Ничто не сравнится с тем ощущением, когда запрыгиваешь в машину с тысячью лошадиных сил под капотом или гонишься на таких скоростях, при которых кожу сдирает с костей. Для риггера это обычное дело. Управление дронами и машинами при помощи силы разума отделяет их от обычных водителей, которым приходится полагаться лишь на свои рефлексы. Риггерам достаточно одной мысли, чтобы изменить движение машины, и они с лёгкостью могут тут же что-то исправить, без всяких задержек передачи электронного дистанционного управления. Проблема лишь в том, что дроны стоят денег, которые ещё надо заработать. И тебе сильно повезёт, если заказчик платит вперёд.

МЕТАТИП: ЧЕЛОВЕК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
2	3	4	2	2	4	6	1	5	2,6

Инициатива/действия: 10 + 1D6 / 1 сложное, 2 простых
Счётчики состояния (З/О): 10/9
Значение защиты: 6

Активные навыки: Биотехнологии 1 (Первая помощь +2), Внимание 3 (Город +2), Инженерное дело 4 (Авиамеханика +2), Пилотирование 7 (Воздушный транспорт +2), Стрельба 3 (Пистолет-пулемёт +2), Электроника 2 (Техника +2).
Экспертные знания: клубы риггеров, легенды Австралии, «Пустынные игры», создатели дронов.
Языки: английский (родной), немецкий.
Качества: Выдающийся (Пилотирование), Дурная репутация, Иждивенцы 1 (ребёнок, живущий отдельно), Подражающий эльфам, Самопальник, Технарь.
Знакомства: гонщик на дронах (С1/Л1), механик (С1/Л1), сквоттер (С1/Л1).
Уровень жизни: средний класс (предоплачено за 1 месяц).
Аугментации: киберглаза (рейтинг 4; визуальный канал, инфразрение, камера, подавление вспышек, смартлинк, сумеречное зрение, увеличение изображения, улучшение изображения), киберрука (очевидная, левая рука; Проворство 6, Сила 2; кибероружие ПП), модуль контроля 2.
Снаряжение: армированная куртка (+4), авиационная ремонтная мастерская, коммуникатор «Гермес Айкон» (РУ 5, ВМ/СЭ 3/0, 2 активные программы, биометрический считыватель), поддельный ГРЕХ (рейтинг 4; лицензия на киберимпланты, лицензия на РПУ), риггерская панель управления «Вулкан Лиджлорд» (биометрический считыватель, автософт Чистый взгляд 4, автософт РЭБ 4).
Транспорт: 5 × дрон «ДжМК Микромашин» (автософт Маневрирование), 2 × дрон «ДжМ-Ниссан Доберман» (станок для оружия [АК-97, 250 обычных патронов], автософт Прицеливание АК-97, автософт Маневрирование, автософт Уклонение), дрон «Крайслер-Ниссан Персьют V» (автософт Маневрирование, автософт Уклонение), 2 × дрон «КТМ Хорнет» (автософт Маневрирование, автософт Уклонение), 2 × дрон «КТМ-Ниссан ротодрон» (станок для оружия [АК-97, 250 обычных патронов], автософт Прицеливание АК-97, автософт Маневрирование), 2 × дрон «Сайберспейс дизайнс Далматиан» (автософт Маневрирование, автософт Уклонение), 4 × дрон «Сайберспейс дизайнс Квадротор» (автософт Маневрирование, автософт Уклонение), 5 × дрон «Сикорский-Белл Микроскиммер XXS» (автософт Маневрирование), мотоцикл «Сузуки Мираж», мультистоп «ДжМК Бульдог».
Начальные нюйены: 930 ¥.
Оружие:
«Браунинг Ультра Пауэр» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО, 10/9/6/—/—, 10 (о), 100 обычных патронов];
«Узи V» (имплант) [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО/НО, 8/8/7/—/—, 24 (о), 100 обычных патронов].

УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

Благочестие, героическая храбрость, сострадание, уважение, честность, честь, верность и самоконтроль — это принципы, по которым живут уличные самураи. Не все из этих убеждений подходят для жизни в тени, так что их пришлось немного изменить тем, кто хочет показать, что даже среди воров есть честь. Уличный самурай живёт ради спокойствия, но понимает, что мир жесток и есть в нём те, кто неспособен себя защитить от этой жестокости. Им нужны те, кто за них постоит, — вот поэтому и существуют уличные самураи.

МЕТАТИП: ТРОЛЛЬ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
7(9)	3(5)	3(4)	7(10)	1	2	4	2	5	0,5

Инициатива/действия: 7(8) + 2D6 / 1 сложное, 3 простых
Счётчики состояния (З/О): 15/9
Значение защиты: 15

Активные навыки: Ближний бой 7(8) (Клинки +2), Внимание 3, Скрытность 2, Стрельба 4(5) (Тяжёлый пистолет +2).
Экспертные знания: Бусидо, городские бои, история Японии.
Языки: английский (родной), ор'зет, японский.
Качества: Амбидекстр, Выдающийся (Ближний бой), Живучесть 2 (качество троллей), Иждивенцы 2 (братья/сёстры), Инфразрение (качество троллей), Связанный честью (Бусидо), Устойчивость к боли.
Знакомства: городской боец (С2/Л2), сквоттер (С1/Л1), учитель боевых искусств (С1/Л2), член правления корпорации (С2/Л1).
Уровень жизни: средний класс (предоплачено за 1 месяц).
Аугментации: выработка тромбоцитов, датчик рефлексов (Ближний бой), датчик рефлексов (Стрельба), киберрука (Проворство 5, Сила 10; выдвижные шипы), кожные пластины 2, наращивание мышц 3, покрытие скелета (титан), прошивка рефлексов 1, регулятор сна, укрепитель мускулов 2.
Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор «Трансис Авалон» (рейтинг устройства 6, ВМ/СЭ 3/1, 3 активные программы, субвокальный микрофон, троды), контактные линзы (рейтинг 3; визуальный канал, смартлинк, сумеречное зрение), поддельный ГРЕХ (рейтинг 4; водительское удостоверение, лицензия на киберимпланты, лицензия на ношение скрытого оружия), фургон «Арес Роудмастер».
Начальные нюйены: 3 730 ¥.
Оружие:

«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО/ДО, 10/10/8/—/—, 15 (о), смартган, 100 обычных патронов];
Катана [клинок, СУ 4 ф, 10/—/—/—/—];
«Моссберг CMDT» [дробовик, СУ 4 ф, КО/ДО, 4/11/7/—/—, 10 (о), смартган, 50 обычных патронов];
Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), 6/—/—/—/—];
«Ямаха Рейден» [винтовка, СУ 4 ф, КО/ДО/НО, 4/11/10/7/2, 60 (о), смартган, 100 обычных патронов].

УЛИЧНЫЙ ШАМАН

Ещё в юности услышав зов Кошки из тёмного переулка, уличный шаман копается в грязном бельишке других, защищая свою жизнь паутиной иллюзий. Тени шаману прекрасно подходят, но для многих путь Кошки слишком прямолинеен, на что шаман ответит: «Чепуха». Конечно же, уличный шаман вполне может зачистить комнату противников, швырнув туда шар… нет, не меховой, а огненный, но предпочитает менять мир под свои нужды при помощи иллюзий и обмана.

МЕТАТИП: ЧЕЛОВЕК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	МАГ	СУЩ
3	3	2	2	5	2	3	5	7	6	6

Инициатива/действия: 5 + 1D6 / 1 сложное, 2 простых
Счётчики состояния (З/О): 10/11
Значение защиты: 6

Активные навыки: Атлетика 1, Ближний бой 2, Внимание 2, Воплощение 5 (Призыв +2), Колдовство 6 (Сотворение заклинаний +2).
Экспертные знания: забегаловки, шаманы Сиэтла.
Языки: английский (родной).
Качества: Аллергия (распространённая, укусы насекомых, лёгкая),Дух-наставник (Кошка), Неповторимый стиль, Проклятый духом (Огонь), Родство с духами (Зверь), Сосредоточенность 1.
Заклинания: Исцеление, Левитация, Оглушающий разряд, Огненный шар, Трид-фантазм, Тьма, Хаос, Яснослышание.
Знакомства: контрабандист (С3/Л3), магдилер (С5/Л4), парень с улиц (С1/Л4), патрульный полицейский (С2/Л3), солдат якудзы (С1/Л4).
Уровень жизни: беднота (предоплачено за 1 месяц).
Снаряжение: бронежилет (+3), коммуникатор «Мета Линк» (рейтинг устройства 1, ВМ/СЭ 1/0, 0 активных программ, троды), мотоцикл «Сузуки Мираж».
Начальные нюйены: 2 485 ¥.
Оружие:

- Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, 8/2*/—/—/—, * максимальная дистанция — 20 метров];
- «Кольт Гавермент 2076» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО, 10/8/6/—/—, 14 (о), лазерный прицел, 100 обычных патронов].

ХАРИЗМАТИК

Большинство харизматиков ненавидят, когда говорят, что они работают лицом, ведь лицо — не единственный их товар. Они используют личность, очарование, острый язык, юмор, вовремя произнесённые комплименты, серьёзность и миллион прочих подходов к определённым ситуациям, чтобы добиться нужного исхода. Не все падки на смазливую мордашку, особенно если она с клыками. Но капелька юмора или аккуратное напоминание о стереотипах позволяют харизматику добиться нужного без единого выстрела и устрашения. Конечно, иногда без угроз не обойтись, так что при необходимости харизматик угрожает с такой авторитетностью, какая у него не всегда бывает. Он знает, что определённое поведение при аккуратном использовании позволит многого добиться.

МЕТАТИП: ОРК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	ПРМ	СУЩ
4	5(6)	4(5)	3	4	3	5	5	4	3,5

Инициатива/действия: 9(10) + 2D6 / 1 сложное, 3 простых
Счётчики состояния (З/О): 11/10
Значение защиты: 7

Активные навыки: Биотехнологии 2, Внимание 3, Обман 7 (Актёрство +2), Скрытность 2, Стрельба 3 (Тяжёлый пистолет +2), Убеждение 5 (Переговоры +2).
Экспертные знания: Джонсоны Сиэтла, культура «Горизонта», танцевальные клубы.
Языки: английский (родной), японский.
Качества: Выдающийся (Обман), Головокружение от симсенса, Живучесть 1 (качество орков), Закалённость, Заурядность, Связан честью (Белая шляпа), Сумеречное зрение (качество орков).
Знакомства: бармен (С1/Л2), наёмный раб «Ареса» (С2/Л3), наёмный раб «Горизонта» (С2/Л3), наёмный раб «Сиавас» (С2/Л3), патрульный полицейский (С2/Л2), скваттер (С1/Л1), уличный доктор (С2/Л4).
Уровень жизни: средний класс (предоплачено за 1 месяц).
Аугментации: адаптированные феромоны 3, выработка тромбоцитов, инфоразъём, прошивка рефлексов 1, смартлинк, укрепитель мускулов 1, усилитель обоняния 3.
Снаряжение: автомобиль «Хёндэ Син-Хён», боевой деловой костюм (+2), длинное пальто, коммуникатор «Трансис Авалон» (рейтинг устройства 6, ВМ/СЭ 3/1, 3 активные программы, перчатки для ДР, субвокальный микрофон), контактные линзы (рейтинг 3; визуальный канал, инфразрение, подавление вспышек), наушники-капельки (рейтинг 3; выборочная фильтрация звука 2, улучшение звука), 2 × поддельный ГРЕХ (рейтинг 1), поддельный ГРЕХ (рейтинг 2), поддельный ГРЕХ (рейтинг 4; водительское удостоверение, лицензия на ношение скрытого оружия).
Начальные нюйены: 3 675 ¥.
Оружие:
- «Инграм Смартган XI» [пистолет-пулемёт, СУ 2 о(э), КО/ДО, 12/10/7/—/—, 32 (о), глушитель, смартган, 100 электрошоковых патронов];
- «Кольт Мэнхантер» (заказной) [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО, 11/9/7/—/—, 14 (о), глушитель, смартган, 100 гелевых патронов].

БИОТЕХНОЛОГИИ

Специализации: Биотехнология, Кибертехнология, Медицина, Первая помощь.

Без изучения: нет.

Основная характеристика: Логика.

Второстепенная характеристика: Интуиция (используется редко и применяется только в тех ситуациях, когда персонаж делает что-то не по инструкциям).

Этот навык есть у персонажей, сведущих в метачеловеческой биологии. В Шестом мире это также означает понимание того, как различные аугментации и снаряжение взаимодействуют с телом. Этот навык используется для проверок лечения и первой помощи (стр. 119), а также может быть использован при анализе и починке киберимплантов, биоимплантов и прочих аугментаций. Также этот навык используется для установки киберимплантов, но не всех прочих имплантов.

Проверка Биотехнологий в большинстве случаев является обычной. Персонаж просто совершает бросок Биотехнологий + Логики и получает информацию об устройстве или успешно чинит что-то в зависимости от количества чистых успехов. Ведущему стоит использовать «Значения порогов успеха» (стр. 37) для определения порогов таких проверок.

Установка киберимплантов требует продолжительной проверки. Порог равен Рейтингу × 3, а если у импланта нет рейтинга, то считается, что он равен 2. Интервал установки составляет 1 час, вдобавок требуется хотя бы простенькая мастерская для биотехнологий.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Специализации: Безоружное, Дробящее оружие, Клинки.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Проворство.

Вы стоите рядом с кем-то? Вы хотите врезать ему? Значит, используйте этот навык! Пытаетесь ли вы ударить кулаком, пырнуть кого-то ножом, двинуть дубиной по голове или ещё что-нибудь провернуть, совершите бросок Ближнего боя + Проворства против Реакции + Интуиции (для Уклонения можно добавить Атлетику, см. стр. 43).

Базовая сила урона от безоружной атаки равна 2 о (не забудьте добавить чистые успехи, как в обычном бою). Подробнее см. в главе «Бой» (стр. 104).

ВЗЛОМ

Специализации: Кибербой, Радиоэлектронная борьба (РЭБ), Хакинг.

Без изучения: нет.

Основная характеристика: Логика.

В Матрице есть два типа действий: законные и незаконные. Взлом используется для незаконных. Подробнее об использовании Взлома читайте в главе «Матрица» на стр. 170.

ВНИМАНИЕ

Специализации: Зрение, Слух, по типу окружения (лес, пустыня, город и т. д.), Осязание.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Интуиция.

Второстепенная характеристика: Логика для распознавания закономерностей.

Кто-то впереди пытается прокрасться через смог? В столе этого начальника есть потайное отделение? Где выключатель света? Всё это — лишь малая часть вопросов, на которые ответить поможет проверка навыка Внимания. Для наблюдения за окружением достаточно обычной проверки Внимания + Интуиции, где порог устанавливается ведущим, основываясь на сложности обнаружения того, что ищут персонажи (примеры можно найти в таблице «Пороги внимания» на стр. 98). Внимание также используется для обнаружения тех, кто не хочет быть замеченным: в такой ситуации это встречная проверка Внимания + Интуиции против Скрытности + Проворства (иногда эти проверки не проводятся одновременно, см. раздел «Скрытность»).

Иногда проверка Внимания — это нечто большее, нежели поиск деталей окружения или чего-то скрытого. Это попытка понять связь разных вещей или обнаружить закономерность событий или движений. В таких случаях ведущий может попросить персонажа совершить проверку Внимания + Логики, где порог основан на сложности информации, которую персонаж пытается собрать воедино.

ВОПЛОЩЕНИЕ

Специализации: Изгнание, Призыв.
Без изучения: нет.
Основная характеристика: Магия.

Этот навык позволяет вам призывать и изгонять духов. Подробнее см. «Воплощение» на стр. 146.

ЗАЧАРОВАНИЕ

Специализации: Алхимия, Снятие зачарования, Создание источников.
Без изучения: нет.
Основная характеристика: Магия.

Зачарование используется для создания и порой уничтожения источников, амулетов и прочих предметов, наполненных магией. Подробнее см. в главе «Магия», параграф «Зачарование», стр. 149.

ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО

Специализации: Авиамеханика, Автомеханика, Бронник, Взрывчатка, Вооружение, Вскрытие замков, Промышленная механика, Судомеханика.
Без изучения: да.
Основная характеристика: Логика.
Второстепенная характеристика: Интуиция для временной починки, Проворство для вскрытия замков.

Инженерное дело — это умение заставлять вещи делать то, что вам от них требуется: заставлять машины двигаться, самолёты — летать, лодки — плавать, а механизмы — крутиться и включаться, чтобы они выполняли ту задачу, для которой были созданы. Специализации охватывают достаточно широкий спектр, но в основном навык используется для четырёх вещей: создание, починка, временная починка и вооружение транспорта. Создание и починка, по сути, действуют одинаково: вы совершаете продолжительную проверку Инженерного дела + Логики, порог для которой определяется сложностью предмета, который вы создаёте или чините (см. таблицу «Порог создания/починки»), а интервал зависит от сложности прилагаемых усилий (см. таблицу «Интервал создания/починки»).

Временная починка требует обычной проверки и по сути является способом быстро заставить что-то работать при помощи небольшого изменения или даже банального пинка. Совершите проверку Инженерного дела + Интуиции, используя «Значения порогов успеха» вместо таблицы «Порог создания/починки». При успехе устройство работает столько минут, сколько выпало чистых успехов. Как только оно перестаёт работать, можно совершить ещё одну проверку временной починки, однако порог успеха должен быть как минимум на 1 выше, чем для предыдущей проверки, и может даже больше, поскольку влияет износ устройства, полученный после временной починки.

Инженерное дело также используется при вскрытии механических и магнитных замков. Для таких проверок этот навык используется вместе с Проворством, а порог успеха основывается на сложности замка.

ПОРОГ СОЗДАНИЯ/ПОЧИНКИ

УСЛОВИЕ	ПОРОГ
Базовый порог	3
Предмет...	
Машина потребительского назначения	+4
Машина промышленного назначения	+6
Машина военного назначения	+8
Электроника потребительского назначения	—
Кибердека	см. стр. 175
Лицензированная электроника	+1
Нелегальная электроника	+2
Широкого использования	—
Специализированного использования	+1

ИНТЕРВАЛ СОЗДАНИЯ/ПОЧИНКИ

ИНТЕРВАЛ	ВРЕМЯ
Базовый интервал	1 час
Повреждение...	
Простое	—
Сложное	×2
Обширное	×4
Разрушительное	×10

Указанные интервалы предполагают наличие необходимых частей и инструментов.

КОЛДОВСТВО

Специализации: Контрзаклинания, Ритуальные заклинания, Сотворение заклинаний.
Без изучения: нет.
Основная характеристика: Магия.

Применений у навыка Колдовства превеликое множество — настолько превеликое, что здесь их все не описать! Вместо этого прочтите главу «Магия», чтобы узнать больше о заклинаниях (стр. 130), контрзаклинаниях (стр. 142) и прочем.

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

Специализации: Декомпиляция, Компиляция, Регистрация.
Без изучения: нет.
Основная характеристика: Резонанс.

Данный навык используется техномантами для различных действий. Подробнее см. в разделе «Техноманты», стр. 188.

ОБМАН

Специализации: Актёрство, Выступление, Маскировка, Подражание.
Без изучения: да.
Основная характеристика: Харизма.

Ключевой аспект этого навыка — убеждение. Вы пытаетесь выдать себя за того, кем не являетесь. Возможно, вы выдаёте себя за потерянного наследника

части сокровищ Дункельцана или же притворяетесь пиджаком-неудачником, пытающимся провернуть дельце, чтобы вернуться обратно на верхушку. Какой бы ни была причина, именно при помощи Обмана вы будете пытаться убедить других, что являетесь тем, кем на самом деле никогда не были.

Проверки Обмана являются встречными. Цель совершает бросок Интуиции + Воли, чтобы понять, что её обманывают. Обычно это простая проверка из серии успех/провал, показывающая, сумел ли персонаж обмануть другого или нет, но в случае, если игрок получил много чистых успехов, ведущий может решить, что обман оказался крайне убедительным, отчего цель станет фактически добровольным участником аферы.

Больше информации о способах получения преимущества в ходе проверок общения см. «Преимущество в общении» на стр. 97.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Специализации: Выживание, Выслеживание, Навигация, по типу окружения (лес, пустыня, город и т. д.).

Без изучения: да.

Основная характеристика: Интуиция.

Хотя идея оставаться в четырёх стенах вечно, смотреть тридео и жевать «Хрустяшки» и кажется прекрасной, иногда всё же надо выбираться наружу. И в такой ситуации вам поможет Ориентирование. Неважно, идёте вы по следу, ищете еду или пытаетесь найти скорейший путь до нужного вам места, — так или иначе, вы используете навык Ориентирования. В большинстве случаев это обычная проверка Ориентирования + Интуиции с порогом, который установит ведущий по «Значениям порогов успеха» на стр. 37. Попытка скрыть след может установить порог для проверки Выслеживания.

ПИЛОТИРОВАНИЕ

Специализации: Водный транспорт, Воздушный транспорт, Наземный транспорт.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Реакция.

Когда вы пытаетесь заставить транспорт двигаться хитрым образом, вы используете этот навык (который риггерам жизненно необходим). В большинстве случаев для этого требуется обычная проверка Пилотирования + Реакции с порогом, устанавливаемым сложностью совершаемого манёвра. Иногда проверка Пилотирования — это попытка уйти от преследования или, наоборот, процесс преследования кого-либо, а то и вовсе действие, затрагивающее несколько машин. В таких случаях это встречная проверка Пилотирования + Реакции против Пилотирования + Реакции.

СКРЫТНОСТЬ

Специализации: Камуфляж, Ловкость рук, Незаметность.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Проворство.

Забег в тени не должен быть чем-то очевидным, как можно понять из названия, так что Скрытность — очень ценный навык. Он затрагивает

все действия, которые персонажи хотят совершить незаметно: прокрасться в исследовательскую лабораторию, украсть кредстик у дона мафии, смешаться с толпой офицеров «Одинокой звезды» и тому подобное. Обычно проверку Скрытности + Проворства совершают в начале попытки скрытного действия, и количество полученных чистых успехов используется в качестве порога успеха для тех, кто пытается заметить, чем же персонаж занимается. Иногда попытка использовать навык Скрытности спонтанна, и в таком случае это встречная проверка Скрытности + Проворства против Внимания + Интуиции.

В некоторых случаях размер персонажа влияет на возможность скрытности. Если ведущий решает, что это необходимо, то характеристику Тела персонажа можно использовать в качестве порога успеха для совершаемой им проверки Скрытности + Проворства или же порог можно увеличить в зависимости от размера.

СТРЕЛЬБА

Специализации: Автоматический пистолет, Винтовка, Дробовик, Карманный пистолет, Лёгкий пистолет, Пистолет-пулемёт, Пулемёт, Тяжёлый пистолет, Шокер, Штурмовая пушка.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Проворство.

Хотите пострелять? Используйте этот навык. Для броска используйте Стрельбу + Проворство против Реакции + Интуиции. Подробнее см. в главе «Бой» на стр. 104.

УБЕЖДЕНИЕ

Специализации: Запугивание, Лидерство, Переговоры, Преподавание, Этикет.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Харизма.

Второстепенная характеристика: Логика для приведения ясных аргументов. Обычно используется в Переговорах, а также в некоторых ситуациях, где требуется Лидерство.

Как и Обман, этот навык используется для воздействия на чужое мнение. Можно сказать, что это более честный навык, но таким образом мы дискредитируем принципиальность шулеров и нахваливаем честность торгашей. Когда вы пытаетесь вдохновить своих товарищей, выпросить ещё немножко нюйен из мистера Джонсона или объяснить собеседнику, что ему будет очень больно, если он вам помешает, то вы используете Убеждение. Обычно это проверка Убеждения + Харизмы, но порой требуется проверка Убеждения + Логики, если персонаж полагается на благоразумие собеседника в попытке донести до него мысль. Встречными проверками будут Воля + Интуиция при использовании Харизмы и Воля + Логика при использовании Логики.

Убеждение также используется для проверок Преподавания, что может сократить время на изучение новых навыков (стр. 69). У учителя должно быть 4 или больше уровней в навыке, которому он собирается обучать. Учитель совершает проверку Убеждения + Харизмы, что снижает время изучения навыка на 1 день за чистый успех.

Смотрите «Преимущество в общении» ниже для более подробной информации о получении преимущества в ходе проверок общения.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Специализации: см. «Снаряжение» на стр. 244.

Без изучения: нет.

Основная характеристика: Проворство.

Некоторые виды оружия отличаются от остальных, и для их использования требуется особая подготовка. Этот навык как раз для такого оружия. Для этого навыка вы должны выбрать специализацию и использовать с этим навыком только то оружие, которое подходит выбранной специализации. В этом навыке нельзя получить мастерство. Вы можете получать уровни в этом навыке, которые можно использовать для всех имеющихся у вас специализаций. Этот навык является исключением из правила «один навык — одна специализация». Этот навык действует аналогично другим боевым навыкам: вы совершаете проверку Экзотического оружия + Проворства против Реакции + Интуиции. Подробнее см. в главе «Бой».

ЭЛЕКТРОНИКА

Специализации: Компьютер, Программирование, Техника.

Без изучения: да.

Основная характеристика: Логика.

Второстепенная характеристика: Интуиция для использования «костылей».

А это законная сторона Матрицы. Используете ли вы свой коммуникатор, создаёте ли программный «костыль», тщательно ли настраиваете технику или занимаетесь чем-то ещё, вы используете навык Электроники. Подробнее см. «Матрица» на стр. 170.

ПРЕИМУЩЕСТВО В ОБЩЕНИИ

Некоторые из лучших бегущих в тени также являются прекрасными ораторами, способными выполнить работу без единого выстрела. Для этого необходим хорошо подвешенный язык. Однако, как и в случае с боем, окружение может сильно повлиять на результат попытки убедить или обмануть.

Условия проверки общения могут позволить одной из сторон получить преимущество. Механика тут не так сильно завязана на цифры, как в бою, — ведущему придётся самому определять, когда персонаж получает преимущество, а когда нет. Для этого ведущему нужно задать себе такой вопрос: «Действительно ли одна из сторон действует лучше другой, чтобы получить преимущество?» Далее приведён разделённый на типы ситуаций список, показывающий способы получения

ПОРОГИ ВНИМАНИЯ

ИСКОМОЕ/СОБЫТИЕ...	ПОРОГ	ПРИМЕР
Очевидное/Крупное/Громкое	1	Неоновая вывеска, бегущая толпа, крики, стрельба.
Обычное	2	Уличная вывеска, прохожий, разговор, стрельба с глушителем.
Прикрытое/Небольшое/Приглушённое	3	Упавший под стол предмет, контактные линзы, шёпот.
Спрятанное/Микроскопическое/Беззвучное	4	Потайная дверь, игла в стоге сена, субвокальная речь.

УРОВНИ НАВЫКОВ

Значения в первой колонке являются суммой уровня навыка и бонуса специализации или мастерства.

УРОВЕНЬ	МАСТЕРСТВО
0	**Не обучен:** вы никогда не пытались это делать, уж точно не всерьёз.
1	**Новичок:** вы прошли парочку уроков, что-то прочли, но всё ещё не слишком знакомы с этим делом.
2	**Опытный новичок:** заметно, что вы потратили время на изучение, но вы понимаете, что многие другие куда лучше вас в этом деле.
3	**Специалист:** ваши навыки достойны уважения. Ваша опытность весьма очевидна.
4	**Профессионал:** когда возникает необходимость в конкретном навыке, обычно нанимают кого-то вроде вас.
5	**Опытный профессионал:** даже другие профессионалы понимают вашу крутость, а также тот факт, что, если они не пошевелятся, вы оставите их позади.
6	**Местная легенда:** вы не слишком крупная шишка, но те, кого вы знаете, говорят о вас с уважением.
7	**Элита:** вы на шаг ближе к вершине. С таким уровнем навыка вы лучше подавляющего большинства в мире.
8	**Профессиональная элита:** вы не только зарабатываете с помощью этого навыка, но вы также получаете признание как одного из лучших среди ваших конкурентов.
9	**Национальная элита:** в этом деле вы — один из лучших в своей стране.
10	**Мультинациональная элита:** ваши навыки известны за пределами вашей страны и достаточно хороши, чтобы вы могли преуспеть в межнациональном состязании.
11	**Глобальная элита:** если бы это дело было олимпийским видом спорта, вы бы считались кандидатом в золотые медалисты. И да, если такой олимпийский вид спорта есть, советуем поучаствовать.
12	**Величайший во все времена:** когда заходит разговор о «величайшем во все времена», то ваше имя или упоминается среди них, или вовсе называется первым.

ПРЕИМУЩЕСТВО В ОБЩЕНИИ

ОБЩЕЕ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Говорящего представляет тот, кому доверяет слушающий.	Слушающего предупредили о говорящем.
Слушающий расположен к таким, как говорящий.	Говорящий относится к группе, к которой слушающий питает предубеждение.
Внешность говорящего идеально подходит для его роли.	Говорящий внешне не подходит под заявленную роль.
Слушающий испытывает романтическое влечение к говорящему.	Слушающий испытывает личную неприязнь к говорящему.
Слушающий видит в словах говорящего явную выгоду.	Слушающий видит в словах говорящего явный риск.
Мысли и/или эмоции слушающего находятся под контролем магии.	

ЗАПУГИВАНИЕ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Говорящий явно физически сильнее слушающего.	Слушающий явно физически сильнее говорящего.
У слушающего нет возможности уйти от разговора.	Слушающий знает, что к нему идёт подмога.

ЛИДЕРСТВО

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Говорящему доверяют те, кого он собирается вести.	У слушающих есть причины не доверять говорящему.
Говорящий превосходит по рангу слушающего.	Слушающий превосходит по рангу говорящего.

ОБМАН

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Слушающий в отчаянии.	Слушающий чувствует себя в безопасности и стремится избегать рисков.
Говорящий может основательно подтвердить свои слова.	Говорящего ранее ловили на явном обмане.

ПЕРЕГОВОРЫ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Слушающий в отчаянии.	У говорящего недостаточно опыта или навыков для работы.
Говорящий выдаёт слушающему важную, ранее неизвестную информацию.	Переданная говорящим информация бесполезна или вредна слушающему.

ЭТИКЕТ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
У говорящего куда больший опыт в данной области.	У слушающего куда больший опыт в данной области.
Говорящего представляет тот, кому доверяет слушающий.	Слушающий ассоциирует говорящего с теми персонами, которые ему не нравятся или которым он не доверяет.

преимущества в ходе общения (не включая преподавание, поскольку обычно это не процесс противостояния). Обычно преимущество можно получить лишь один раз, либо в начале столкновения, либо при определённых условиях, но нельзя — несколько раз в ходе разговора.

НАВЫКИ ЭКСПЕРТНЫХ ЗНАНИЙ

У навыков Экспертных знаний нет уровней, поскольку напрямую в проверках навыков они не применяются. Вместо этого они используются для получения знаний, связанных с другими проверками. Например, персонаж с Экспертными знаниями систем безопасности проводит проверку Внимания для осмотра внешнего периметра здания корпорации, чтобы найти расположение камер и отследить маршруты патрулей. Если у него есть Экспертные знания банд Сиэтла, то при успешной проверке Внимания он поймёт, что подошедшие к нему парни — это Хэллоуинеры. Экспертное знание улиц Сиэтла поможет в проверках Ориентирования в Сиэтле. Игроки также могут совершать проверки Памяти (стр. 68), чтобы попытаться вспомнить определённые факты из областей, с которыми у них связаны определённые навыки Экспертных знаний.

Навыки Экспертных знаний нельзя использовать без изучения.

Игроки могут придумать собственные навыки Экспертных знаний с одобрения ведущего. Ниже приведён список некоторых навыков Экспертных знаний:

- банды (территории);
- битвы байкеров;
- виды духов;
- виртуальные ночные клубы;
- воздушно-космические технологии;
- городские бои;
- группы хакеров;
- известные корпораты;
- история (регион/эпоха);
- история Шестого мира;
- магические общества;
- магическая теория;
- магические традиции;
- метапланы;
- модели автомобилей;
- оркспутационная музыка;
- орочья кулинария;
- политика (нация);
- правоохранительные корпорации;
- производители оружия;
- системы безопасности;
- техники шпионажа;
- технические компании;
- тридео-сериалы;
- тролльский треш-рок;
- улицы (разрастания).

ЯЗЫКОВЫЕ НАВЫКИ

Шестой мир полон различных языков. Все языки нашего реального мира по-прежнему существуют, а к ним вдобавок появились такие языки, как эльфийский спиритиэль, орочий ор'зет и ситиспик, звучащий на улицах. Умение разговаривать на этих языках может быть ключевым как для получения информации, которую от вас кто-то пытается скрыть, так и для создания связей с важными людьми.

Языковые навыки — это навыки Экспертных знаний с уровнями специализаций. Распределяются они на четыре уровня следующим образом:

- спиритиэль;
- спиритиэль (знаток);
- спиритиэль (эксперт);
- спиритиэль (родной).

На первом уровне вы получаете способность использовать проверки Внимания для того, чтобы понимать некоторые фразы на этом языке, чего вы не могли делать раньше. Действует это аналогично другим навыкам Экспертных знаний. На втором уровне вы получаете 2 кубика на проверки понимания данного языка. На третьем уровне набор кубиков для проверок понимания этого языка увеличивается до 3. Тем, для кого язык считается родным, не нужны проверки для понимания языка.

При развитии персонажа вы можете поднять знание языка только до уровня эксперта. Единственный способ получить языковой навык в качестве родного предоставляется только в ходе создания персонажа — один язык даётся бесплатно в ходе создания персонажа, в то время как с помощью качеств вы можете получить дополнительный языковой навык. Вам не нужно совершать проверки, чтобы понять речь на родном языке.

Пороги для понимания языков основаны на врезке «Значения порогов успеха » на стр. 37. Такие факторы, как громкость и скорость речи на другом языке или количество сленга/жаргона, могут повлиять на значение порога.

На практике навык работает следующим образом. Предположим, Кэсс Бродячий Конь немножко изучил спиритиэль, который должен ему помочь в расследовании. Однако до знатока языка ему ещё далеко. Расследуя контрабандистов, провозящих наркотики, он слышит, как парочка Древних разговаривают друг с другом на спиритиэле. Он чуть приближается, чтобы попытаться расслышать разговор. Они говорят тихо, так что ведущий задаёт порог 4. У Бродячего Коня Внимание 4 и Интуиция 5, так что он бросает 9 кубиков, чтобы расслышать то, что говорят Древние. Его товарищи, у которых нет знания спиритиэля, не могут даже понять, что там говорят, так что им приходится полагаться на Бродячего Коня. Если бы он был знатоком, он бы увеличил свой набор кубиков до 11, а будучи экспертом — и вовсе до 12.

У него выпадает 5 успехов, и этого достаточно, чтобы различить слова «бар», «Пьюаллуп» и «новакокс». Теперь у него есть зацепка!

ПУТЬ НАВЕРХ

АВТОР: КЕВИН ЧАРНЕКИ

Восемьдесят шестой этаж. Наконец-то.

Когда Хироки вышел из лифта, ему открылся такой вид на Нео-Токио, о котором он мог лишь мечтать. Перед управляющим «Сиавасэ» город простирался подобно ковру, усыпанному мириадами самоцветов. Безграничные территории для развития. Он представил, как бы это выглядело в дополненной реальности: разделённый на сектора город, в котором колеблется популяция, рынки, чуть ли не прыгающие в руки деньги, а вместе с ними — карьеры.

Секретарша на него даже не взглянула, разговаривая по гарнитуре на идеальном африкаансе, пока Хироки мялся. Его собственный скромный офис, расположенный тридцатью этажами ниже, не шёл ни в какое сравнение с этим помещением. Будучи простым смертным, он ступил в мир богов. Он представил себе её зарплату — примерно как его собственная, только ещё с одним ноликом, — заприметив её киберглаза «Вектор» и тетрахромовые ногти «Васокон». Сколько же денег было потрачено на вылепку этого холодного ангельского личика? И неужели у неё на лацкане настоящие бриллианты?

— Хироки-сан! Друг мой!

Он подскочил и попытался по-быстрому привести себя в порядок, но сердце его всё не успокаивалось, когда он потной ладонью пожал руку Сато. Кожа старшего управляющего была шелковистой, увлажнённой, а выглядел он уверенным и твёрдым. Не потным, в отличие от Хироки. Сато сверкнул улыбкой на миллион нюйен и хлопнул другой рукой по плечу Хироки, проводя его дальше в роскошный офис.

— С-Сато-сама, я…

— Я так рад, что ты здесь. Ты так пунктуален! Нам нужны такие люди, Хироки, — внимательные к деталям.

— Сэр?

Они прошли мимо матового стекла переговорной в офис, отделанный настоящим дубом, полный роскошных ароматов сигар и саке. Сато жестом пригласил Хироки присесть на одно из мягких кресел, обтянутое настоящей кожей, пока сам он присел на уголок огромного письменного стола с выверенной грацией, достойной модели «Бервика».

— Хироки, ты получил повышение.

Сердце младшего управляющего скакнуло, но он старался всем своим видом не показывать своего волнения. Игнорируя промокший от пота воротник, он вскинул брови и, старательно сохраняя беспристрастное выражение, ответил:

— Это прекрасно, сэр.

— А то! — Сато рассмеялся и подошёл к буфету, чтобы налить в пару хрустальных бокалов «Сантори '03» на два пальца. Один из бокалов он передал Хироки и вернулся на свой «насест» у стола. — Ты уже десять лет на нас работаешь, и твой послужной список попросту идеален.

В его взгляде мелькнул отблеск экрана дополненной реальности. Быть может, это вся жизнь Хироки прошла перед глазами другого человека?

— Тебя переводят в отдел маркетингового прогнозирования и информации.

Тут сердце Хироки замерло.

— О… отрицаемые кадры?

Сато рассмеялся.

— Ну, ну, Хироки, что за попсовое описание. Мы предпочитаем называть их временными аутсорсерами. Консультантами-фрилансерами.

Отставив свой напиток в сторону, он положил локти на колени и переплёл пальцы. Идеальный *онии-сан*.

— Вот, например, наши независимые аналитики. У них есть доступ к данным и трендам, которые даже наши собственные эксперты не могут учесть. Честно говоря, мы не отрицаем тот факт, что нанимаем их. Это очевидная вещь. К тому же наши соперники явно

занимаются тем же самым. У «Сиавасэ» есть все права на соперничество, а значит, мы должны играть.

— Я, э… я об этом не думал, сэр.

— Конечно же, нет! Для тебя это дивный новый мир. — Сато провёл двумя пальцами по воздуху, и Хироки увидел документ в дополненной реальности. — Я думаю, что деятельность там тебе покажется более интересной, чем в отделе кадров. Ну и конечно же, зарплата повыше будет…

Пробежавшись глазами по электронному документу, Хироки наткнулся на сумму, значение которой было на два нуля больше его нынешней зарплаты. Сато, потягивая «Сантори», многозначительно улыбнулся.

— Всё просто, — неторопливо повторял он слова Сато своеобразной мантрой, пролистывая виртуальную картотеку ДРПИ. Лица, статистика, наблюдения. Глаза убийц, маньяков, предателей и антикорпоративных террористов, из числа которых он должен был выбрать тех, кто выполнит дело и не облажается. Обычно он платил неплохое количество нюйен, чтобы с такими людьми не сталкиваться. Он редко покидал спокойные и безопасные границы территории «Сиавасэ», поскольку в этом не было необходимости. Все нужды и желания он мог удовлетворить здесь, да и по более доступной цене благодаря использованию корпоративной валюты вместо общепринятых нюйен.

Сделав глубокий вдох, он встал из-за стола, повёл плечами и взглянул на часы в углу. Два часа ночи. Он работал сверхурочно, и это несмотря на регулятор сна, который он купил на премию при повышении. Он осмотрел свой новый офис: тот был меньше офиса Сато, что неудивительно, да и выглядел несколько стерильно. Здесь не хватало толики обжитости и времени. Он представил себе голографические картинки и трофеи, безделушки и заслуги, полученные в ходе процветающей карьеры. Сейчас здесь был лишь фикус и бумажный плакат, который он принёс из своего старого офиса, — на картинке был изображён мужской силуэт, на фоне оранжевого солнца взбиравшийся по крутому склону, а снизу были напечатаны слова: «Трудности — признак подъёма». Он повернулся к окну, залюбовался на открывавшийся с семьдесят седьмого этажа вид и представил своего отца, подарившего ему этот постер на восьмой день рождения; представил, как он гордился бы им, доживи он до этого момента и сумей оценить этот вид.

— Если бы ты знал, как высоко я забрался, *отоо-сан*.

Его взгляд вернулся к дисплею перед столом, и он негромко добавил:

— И как высоко мне ещё предстоит взбираться.

Он рассматривал закономерности. Совет Сато был весьма скуден, и первое задание на Хироки сбросили столь внезапно, что он даже не успел повстречать других «Танака-сан» — людей той же профессии, использовавших псевдоним для сохранения анонимности. Тут он задумался: любой так называемый бегущий в тени, стоящий своих денег, наверняка сумеет быстро раскрыть корпоративную личность, верно? Но это его и вдохновило.

Файлы были настолько подробными, насколько это было возможно. Конечно, лучше всего было нанимать безGPEшных, но в этот век вездесущего наблюдения бесследно исчезнуть было попросту невозможно. Но это ему и было нужно. Самыми очевидными кандидатами были те, кто раньше работал на «Сиавасэ». Информация о предыдущих операциях была неплохо подредактирована, даже несмотря на полученный им доступ, но общее описание работы, ожидания, а также насколько они были оправданны, были всё же занесены другими Танаками, зачастую с неофициальной системой оценок. Некоторые даже позволили себе креативность в описании наблюдений за кадрами. В этом также была сокрытая ценность. Но то, чего от него ожидал Сато, было слишком очевидно.

— Твоей первостепенной задачей является снижение затрат, Хироки, — сказал он. — Результативность должна быть на первом месте, но вкладывать нужно меньше. Вот твоя цель. И вот тебе мотивация: пускай для каждой операции у нас есть определённый бюджет для оплаты, чем больше денег ты сохранишь, тем больше ты получишь в качестве поощрения за усердный труд.

Деньги не так мотивировали Хироки, как повышение, а значит, ему нужно было преуспеть. А уж деньги сами заработаются по ходу дела. Его задачей была отшлифовка системы. Так что же такое он искал, что другой Танака, или, по крайней мере, успешный Танака, не сумел заприметить?

В этом и был ключ. Бегущий в тени должен быть незаметным. Нужен был определённый баланс успешности и надзора, завершённых операций и нехватки документации. Чем меньше известно — тем больше потенциал. Это был риск, но в его оправданности Хироки был уверен.

Проведя ладонью по столу, он отмёл все профили с фотографиями. Не подходит. Он также отбросил все «долгосрочные активы» — да, на них можно было положиться, но они работали с другими Танаками, а опыт подсказывал, что ему потребуется собственная семейка наёмников, с которыми он сможет

установить свои взаимоотношения. Более того, чем меньше опыта, тем больше возможностей навязать свои условия оплаты. Он перепроверил списки посредников, которых Сато ему милостиво «одолжил». Со временем ему придётся завести собственные связи, но начинать с чего-то надо. У него на руках были базовые профили навыков, склонностей, небольшие записи и даже предупреждения, услужливо предоставленные посредником, чтобы облегчить встречу. Он сравнил их с имеющейся целью. Сузил круг поиска. Сосредоточился. И выбрал.

Его руки дрожали. Он сделал глубокий вдох и набрал посреднику.

Сидя в угловой кабинке «Сакуры», Хироки всё не переставал нервничать. Искусственный вид на небеса Нью-Йорка из токийского Диснейленда ему не открывался, но зато здесь было куда меньше камер, да и бар хорошо просматривался. Он всячески старался игнорировать парочку телохранителей, которых к нему приставил Сато, — сейчас они, беззаботно облокотившись, потягивали свои содовые, словно вовсе не были напичканы передовой кибернетикой и биоимплантами и не являлись мастерами рукопашного боя.

Двое туристов подошли к официанту и, оглядевшись по сторонам, заметили его и помахали, тут же приближаясь. Главной была женщина предположительно европейского происхождения, одетая в бирюзовое платье и босоножки.

— Танака-кун! — окликнула она его.

Её спутник, невысокий японец, последовал за ней. Дерзкий вид его яркой рубашки для боулинга был сравним разве что с тем, сколь молчалив был он сам.

Протянув руки, она несколько раз сжала пальцы, громко цокая длинными ногтями такого же бирюзового цвета, что и её платье. Склоняясь к Хироки и обнимая его, она радостно верещала.

— Подыгрывайте, — прошептала она ему на ухо. — Так проще прятаться на виду.

Мужчина — вроде тот самый, которого посредник назвал Сузумебачи, — неуклюже уселся первым. Короткие жёсткие усы и крепкие мускулы дополняли его в целом неприметельную внешность. Он не похож был на риггера — скорее на неприметельного уборщика. Женщина, должно быть, маскировалась, поскольку совершенно не походила на то, что ему удалось вычленить на искажённых записях с камер наблюдения. У той женщины был ирокез и обилие пирсинга. Эта же была брюнеткой с великолепным загаром, гордо щеголявшая линиями, оставшимися после многочасового пребывания на солнце в бикини. Это и была Драт?

— Весьма публичное место для встречи, Танака-сан. Умно, но у нас не было особо много времени на подготовку.

Он подготовил ответы заранее. Они будут его проверять, попытаются сбить с толку. Он должен был видеть в них лишь работников, ничем не отличавшихся от бухгалтера или оператора персональных данных за другим рабочим столом. Правда, на сей раз у него был виски, они были опытными убийцами, сидели они все в Диснейленде, но в остальном всё как всегда.

— Наш общий д… — Он осёкся, когда официант пришёл за заказами. — За мой счёт.

Она заказала свежий апельсиновый сок. Мужчина же выбрал куда более дешёвый «Ямазаки» двенадцатилетней выдержки.

— Ваш вербовщик сообщил, что вы способны извлечь данные.

Она кивнула с несколько излишним энтузиазмом и мягко коснулась его руки. Тон, правда, с действиями совершенно не совпадал — холодный и профессиональный.

— Совершенно верно.

— Всё зависит от компенсации, — вмешался Сузумебачи, и голос его был столь же спокойным, как и выражение его лица, — и соразмерности риска.

— Да. — Он сунул руку в карман пиджака от «РейнГолд», происхождение которого легко скрывалось запонками от «Эво». Достав чип, он передал его на другую сторону стола. Драт с интересом наблюдала за процессом. Она вместе с партнёром пальцами коснулись чипа — детали им передавались с обратной связью по их персональной сети. Он следил, как их глаза вчитываются в документ, который сам он не видел; но он вызвал копию на своих контактных линзах.

— Данные лежат на удалённом сервере, так что вам необходимо заполучить жёсткий диск. Кроме того, нам бы хотелось, чтобы работа была выполнена в течение сорока восьми часов.

— Не по такой цене, — вежливо ответила она.

— Почему?

Она ухмыльнулась, а Сузумебачи пробормотал:

— Уменьшение временного промежутка увеличивает риск. Больше риск — больше плата.

— Это вполне конкурентоспособная ставка.

— Вы хотите сказать, что конкуренты справятся лучше?

Он смутился. Сузумебачи чуть сжал свой мясистый кулак. Официант вернулся с выпивкой.

Тут женщина наклонилась вперёд.

— Вы в этом деле новичок, не так ли, Танака-сан?

— Что?

— Вам не нужна охрана. Мы не собираемся причинять вам вреда.

Хироки попытался сохранить спокойствие.

— Охрана?

Она рассмеялась.

— Почему я, по-вашему, вас обняла? Ваши ребята тут же напряглись, а наш приятель это дело заметил. — Хироки увидел, как обслуживавший их официант, стоящий в другой части зала, легонько ему подмигнул. Это и был Каге? — Ну и кое-какие детали вы упускаете, хотя пока что справляетесь неплохо.

— Пошли, Ди. — Сузумебачи было начал подниматься, но она его остановила.

— Нет, нет, наш Танака-сан старается. Мы тут все профессионалы. Он хочет произвести хорошее впечатление, и я не думаю, что он хочет нас обмануть. Давай дадим ему шанс. — Она повернулась обратно к Хироки. — Давайте сделаем так: мы берёмся за дело по установленной цене, половину вперёд в качестве жеста доброй воли. Сделаем дело, ваши боссы счастливы, а когда чуть выше подниметесь по карьерной лестнице, подгоните нам работёнку получше. Может быть, даже парочку бонусов отсыплете.

Ему не стоило показывать эмоции, но напряжение с него чуть ли не стекло. Она была просто мечтой наяву и совершенно не такой, как он опасался. Возможно, ему даже понравится работать с людьми с подобным образом мышления.

— Отлично. Можете связаться со мной по указанному номеру, и мы подготовим оплату.

Всё шло как нельзя лучше, чем он мог себе представить.

Пятьдесят часов спустя, оказавшись лицом к лицу с дулами автоматов охраны «Сиавасэ», Хироки всё ломал голову, где же он оступился.

— Я… честно, я не…

— Всё в порядке, Хироки. Правда.

Сато был, как всегда, очарователен. Он поправил запонки, нависнув над Хироки в его уже бывшем новом офисе. Стол убрали, как и цветок. Остался лишь постер.

— Все мы порой жадничаем. Но ты… только получил своё повышение. Я знал, что ты амбициозен, но устроить сговор с «Мицухамой»? Серьёзно?

— Но я никогда…

— Ты был неосторожен, Хироки. Вот что меня больше всего огорчает. Я бы восхитился предательством, если бы противник у меня был умный, но ты просто… — Он цыкнул, вновь взглянув на ЭМИ-пушку в своих руках, из которой он и выстрелил в Хироки, чтобы деактивировать коммуникатор или ещё какие гаджеты, которые у того могли быть.

Сдерживая слёзы, Хироки повысил голос:

— Я бы никогда не предал…

Охранники прицелились получше. Хироки тут же сжался, и Сато улыбнулся.

— Знаешь, ты ведь моя ошибка. Мне стоило пристальнее следить за тобой. В моём деле это будет очень плохо смотреться, Хироки. Я просто… разочарован.

Он почувствовал, как последняя капелька воли покинула его, и буквально вжался в кожаное кресло. Что они…

Сато метнул взгляд за спину Хироки, с прищуром уставившись на что-то, прежде чем поднял свою РИБМ-пушку и выкрикнул:

— Открыть огонь!

Хироки только на мгновение успел обернуться, прежде чем полетели пули. Казалось, время замерло, и все детали он улавливал словно через симсенс: дрон муниципальной полиции, зависший за окном; звон стекла, разбившегося от стрельбы дрона и охраны; стреляющего в дрона Сато; искры от дрона, принявшего пальбу на себя. Тень с улицы — женщина с ирокезом, — стреляя по пути, влетела в комнату по тросу. Пули настигали охрану, из-за соседнего здания прилетел ещё один дрон. Драт повернулась к нему после того, как Сато упал наземь в превосходном костюме, запачканном синим гелем от пуль. Она протянула ему руку, он потянулся за плакатом… мир закрутился и потемнел.

Он лежал на жёсткой ткани. Большая комната с бетонными стенами была освещена развешенными по стенам и обломкам бобинами светонити, из-за чего этот странный мир полнился ещё более странными тенями. Каге, теперь одетый в майку и военные брюки, крикнул через дверь своим товарищам:

— Он проснулся.

Хироки приподнялся с лежанки, несмотря на головокружение, как тут вошла Драт. Она была прям идеальным неотокийским панком, босиком расхаживая в сетчатых колготках по бетонному полу. Она грустно ему улыбнулась и со всех ног подбежала к нему с ведром, в которое он и изверг свой последний обед, съеденный ещё в бытность сотрудником «Сиавасэ».

Каге рассмеялся, в то время как Сузумебачи прислонился к косяку.

— Он бесполезен. Это ошибка.

Драт мрачно на него посмотрела, пока гладила спину Хироки.

— Всё хорошо, Танака-сан. Первая перестрелка, да? Ничего удивительного. Мне так же было дурно. Всё в порядке. Это адреналин и шок. Всё с тобой будет в порядке, — шептала она до тех пор, пока мир не прекратил плыть перед глазами. Когда же он сел обратно на койку, Каге протянул ему упаковку электролитов. Благодарно кивнув, Хироки открыл её и проглотил содержимое.

— Как… почему…

— Как мы узнали, что тебя подставили?

Хироки кивнул.

— Ты новенький. Ты очень сильно старался скрыть, откуда ты, — присоединился к разговору Сузумебачи, загибая пальцы. — «Зедер-Крупп»? Нет. Запонки «Эво»? Неа. Дисней? Интересы «Ренраку» связаны не с «Мицухамой», а с попытками не дать «Сони» захапать их договоры об аренде.

Каге ухмыльнулся.

— А может, всё потому, что полученные нами данные касались Сато?

Сузумебачи уставился на него.

— Сато?

Драт уселась на стул наоборот, положив руки на спинку.

— Сато продавал информацию «Мицухаме». На этом диске был не только список их бегущих в тени, но и корпоративные сливы. Сато хотел замести следы, но ему нужен был тот, на кого это можно было повесить.

— Признаюсь, в кои-то веки приятно видеть, как Танаки предают друг дружку, а не нас.

Драт махнула рукой на Каге, который, пожав плечами, игриво чмокнул Сузумебаки в лоб и ушёл. Невысокий мужчина слегка зарделся, но свой суровый взгляд с Хироки не спускал.

— Он… он меня использовал…

— Да.

— Я должен доложить…

— Бессмысленно.

Хироки посмотрел на Сузумебачи.

— Что?

— Ты — Танака. Твой ГРЕХ, скорее всего, удалили. Ну, стоит на это надеяться. В противном случае он теперь нелегальный.

Драт взяла со стола позади себя смятый кусок бумаги. Развернув его, Хироки увидел постер, подаренный ему отцом.

— Как насчёт мести, Танака-сан?

— Хироки. — Он оторвал взгляд от постера, — Меня зовут Хироки.

Трудный путь наверх только начался.

БОЙ

Как говорили раньше, «будь начеку, стреляй наверняка, береги патроны и никогда не связывайся с драконом». Но если вы всё-таки хотите потягаться со зверем, то стоит научиться первым трём вещам и обмозговать ту уйму информации, которую вы найдёте в этой главе. Здесь мы также поговорим о битье морд, метании ножей и прекрасных взрывных гранатах!

ЭТАПЫ БОЯ:

1. Набираем кубики
2. Распределяем очки преимущества
3. Бросаем кубики и пользуемся преимуществом
4. Выдерживаем урон
5. Получаем урон

ПРОЦЕСС БОЯ

Для начала пробежимся по основам. Процесс боя, известный в дальнейшем как проверки атаки, состоит из пяти этапов. Во врезке «Этапы боя» вы найдёте краткое описание процесса, а ниже всё же чуть больше деталей о каждом этапе.

Этап 1: НАБИРАЕМ КУБИКИ

Поскольку в каждом бою всегда участвуют две стороны, атакующему и защищающемуся есть чем заняться. Если атакующий — скрытный говнюк, а защищающийся не знает, когда на него нападут, не беспокойтесь: в определённой степени жертва всё ещё принимает участие. Если защищающийся не знает, что на него нападают, он получает штраф к проверке защиты. Советуем улучшить навык Внимания, пока вы живы.

Атакующая сторона набирает следующие кубики: навык обращения с используемым оружием + Проворство. Навык обращения с используемым оружием — это навык, который лучше всего подходит для заявленной атаки: будь то удар рукой, ногой, ножом, мечом, топором, сломанной бутылкой, арматурой, подсвечником (Ближний бой); выстрел из пистолета, ружья, дробовика, винтовки, самодельного пистолета (Стрельба); выстрел из духовой трубки, лазерного пистолета, лучевой или штурмовой пушки, гранатомёта или ракетомёта (Экзотическое оружие); бросок ножа, сюрикена или ручной гранаты (Атлетика) или выстрел из оружия, закреплённого на транспорте (Инженерное дело). Хотя для последнего варианта используется Логика,

а не Проворство (ибо требуется подсчитывать углы и геометрию во время стрельбы с транспорта).

Защищающийся берёт кубики в количестве, равном его Реакции + Интуиции, и добавляет модификаторы за внезапность, урон и тому подобное.

Как только с этим разобрались, у каждой стороны должен быть свой набор кубиков.

Этап 2: РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Этот этап чуть сложнее, чем предыдущий. Вам предстоит сравнить несколько параметров, оценить ситуацию с учётом характеристик персонажа, его качеств и снаряжения — и, наконец, начислить очки преимущества.

Сначала сравните значение атаки (АТК), которым обладает оружие персонажа, и значение защиты (ЗЩТ) цели. Персонаж, значение атаки которого превышает значение защиты противника на 4 и более, получает очко преимущества. Например, в случае если значение атаки равно 8, а значение защиты равно 4, то атакующий получает 1 очко преимущества.

Затем оцените ситуацию. Темнота, дождь, туман, яркое солнце, толпа людей вокруг — ведущий определяет, кому именно окружение даёт преимущество, и начисляет дополнительное очко по своему усмотрению. Если же невыгодное положение персонажа компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество. Смотрите раздел «Окружение и видимость» (стр. 118) для более подробного описания.

Затем ведущий проверяет, какое снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации. Обычно игроки достаточно хорошо знают своих персонажей, чтобы понимать, когда у них есть возможность получить преимущество. Если же нет, помогите им это узнать!

Помните, вы не можете получить более двух очков преимущества за один раунд, но преимущество можно сохранять в ходе нескольких боевых раундов, вплоть до накопления максимальных 7 очков преимущества для последующего крутого манёвра! Разобравшись с преимуществом, переходим к броскам кубиков!

Этап 3: БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

Обе стороны решают, собираются ли они использовать преимущество. Есть несколько действий преимущества, которые выбираются заранее, а также несколько действий, которые используются лишь в конце, но в любом случае преимущество тратится только один раз за действие, так что выбирайте с умом. Варианты использования преимущества вы найдёте во врезке «Преимущество в бою». Если вы используете преимущество перед броском, сообщите об этом заранее, чтобы оно повлияло на бросок.

Наконец, пора бросать кубики! Пятёрки и шестёрки — успехи. Отложите их пока в сторону. Если при этом выпало больше половины единиц (и двоек, если использован соответствующий бонус преимущества), происходит сбой. Если у вас сбой *и* нет успехов (5 или 6), то у вас критический сбой!

ПРЕИМУЩЕСТВО В БОЮ

1 очко преимущества
- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

2 очка преимущества
- +1 к значению на любом из кубиков (в любое время).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

3 очка преимущества
- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 очка преимущества
- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).
- Вылечить 1 физический урон (в любое время).
- Перебросить все неуспехи (после броска).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

5 очков преимущества
- Считать двойки противника за сбои (перед броском).
- Придумать собственный поворот событий (в любое время).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

Поздравляю, вы только что порадовали ведущего! Подробнее о сбоях на стр. 45.

Не спешите собирать кубики — персонажи, у которых остались очки преимущества, могут потратить их на бонусы, вступающие в силу после броска.

Сравните количество успехов у атакующего и защищающегося; атакующий может либо попасть (равно или больше), либо промахнуться (меньше). Если атака завершилась попаданием, добавьте количество чистых успехов (разница между успехами атакующего и защищающегося) к базовой силе урона (СУ) оружия персонажа. Затем переходите к следующему этапу. Если у атакующего и защищающегося одинаковое количество успехов, то атака наносит базовый урон.

Этап 4: ВЫДЕРЖИВАЕМ УРОН

Если по вам промахнулись, переходите к следующему раунду боя. Если же по вам попали, используйте значение силы урона, полученное при подсчёте на предыдущем этапе.

Персонаж, по которому попали, бросает количество кубиков, равное характеристике Тело, — это

проверка сопротивления урону. Каждая пятёрка и шестёрка отменяет по единице модифицированного урона. Помните, что на этом этапе можно использовать очки преимущества, чтобы снизить урон.

Этап 5: ПОЛУЧАЕМ УРОН

Урон, оставшийся с предыдущего этапа, начисляется на соответствующие счётчики состояния (см. «Счётчики состояния», стр. 39). Также примените второстепенные эффекты оружия — для этого оно должно нанести хотя бы 1 ячейку урона.

ПРИМЕРЫ БОЯ

В Shadowrun существует множество способов причинить существам боль, и нам хотелось бы показать вам поэтапные примеры. В этой главе вы найдёте пример использования стрельбы (см. ниже), ближнего боя (с отрядом, стр. 109), гранат (стр. 115), гранатомётов (стр. 116), газовых гранат (стр. 117), экзотического оружия и распыления (стр. 118), а также лечения (стр. 120).

ПРИМЕР СТРЕЛЬБЫ

У Оды, благородного уличного самурая, выдался не лучший день для общения с бандой Пятеглазых, которые решили, что они возьмут количеством, а не качеством. Вооружившись верным «Предатором VI», Ода решает сразу лишить змею головы и расправиться с тем бандитом, который вроде как является главарём этой шайки. Последуем же по этапам их боя!

Этап 1: набираем кубики

Ода стреляет из пистолета, используя Стрельбу 5 + Проворство 7 + 1 за беспроводной активный смартлинк (хакер в банде для него не проблема). Его набор кубиков равен 13. Пятиглазый защищается Реакцией 4 + Интуицией 3. Его набор кубиков равен 7.

Этап 2: распределяем очки преимущества

Тут мы сравниваем значение атаки «Арес Предатор VI» на средней дистанции (8) со значением защиты Пятиглазого (4; Тело 3 +1 за кожанку) и видим, что разница в значениях равна 4 в пользу Оды, так что он получает бонусное очко преимущества.

Теперь смотрим на ситуацию. Всё происходит ночью на слабоосвещённой улочке, на которой Ода собрал всех противников вместе и воспользовался сумеречным зрением своих киберглаз, чего у бандитов нет. Этот факт даёт второе бонусное очко преимущества Оде.

Наконец, мы оцениваем остальные элементы, которые могут помочь обеим сторонам. Таких нет, а значит, мы идём дальше!

Этап 3: бросаем кубики и пользуемся преимуществом

Ода решает использовать два очка преимущества сразу, надеясь по-быстрому закончить бой. Он использует 2 бонусных очка преимущества и 2 собственных для активации усиления за 4 очка преимущества: он добавляет Преимущество к своему набору кубиков, тем самым получая 5 дополнительных кубиков, после чего его набор кубиков становится равен 18. Он получает целых 9 успехов при помощи взрывающихся результатов 6 за усиление.

Лидер Пятиглазых пока умирать не собирается. Он тратит 1 бонусное очко преимущества и обычное действие на действие преимущества Тактически перекатиться (стр. 49). Оно даёт ему преимущества состояния Распластан против этой атаки: +2 к набору кубиков для этой проверки защиты. Таким образом финальный набор кубиков для проверки защиты равен 9 (Реакция + Интуиция + 2), на них он получит 4 успеха.

У Оды 5 чистых успехов (9 успехов – 4 успеха), которые используются для следующего этапа!

Этап 4: выдерживаем урон

Мы подсчитываем наносимый урон, используя базовую силу урона «Арес Предатор VI» (3 ф) и добавляя чистые успехи (5), тем самым получая модифицированную силу урона 8. Лидер Пятиглазых совершает проверку Тела 3 для выдерживания урона и получает 1 успех, что снижает получаемый урон до 7 ячеек физического урона.

Этап 5: получаем урон

Далее мы отмечаем урон на счётчике здоровья лидера Пятиглазых, состоящий из 10 ячеек. У бандита остаётся всего 3 ячейки. На этом этапе также применяются различные эффекты атаки, но у атаки Оды таких эффектов не было. В это же время сравниваем количество ранений противника с его профессиональным рейтингом для определения того, продолжает ли сражаться противник. У лидера Пятиглазых профессиональный рейтинг 3, а получил он 7 ячеек урона, так что ему либо пора присесть и истечь кровью, либо хромать отсюда подальше, поскольку в этом бою он больше не участвует.

ИНИЦИАТИВА

Мы уже обсудили, как наносить увечья, так что пора поговорить о том, как это сделать первым. В начале боя каждый участник бросает свои кубики инициативы и добавляет сумму (все полученные значения, а не только 5 и 6) к своему уровню инициативы, чтобы определить, кто ходит первым. Персонаж с наивысшим показателем инициативы ходит первым, затем персонаж со вторым наивысшим показателем и так далее по очереди, пока вы не доберётесь до персонажа с наименьшим показателем инициативы. Дойдя до конца списка, боевой раунд заканчивается, и вы начинаете круг заново с персонажа с наивысшим показателем инициативы. Если несколько персонажей имеют равный показатель инициативы, игроки сравнивают ряд характеристик, вкратце называемых ПРИБлудой: Преимущество, Реакция, Интуиция, бросок монетки. Если в любой из моментов сравнения окажется, что у одного из персонажей уровень выше, то ничья разрешается в пользу этого персонажа и он ходит раньше. Бросок монетки в конце должен разрешить

ничью в том случае, если по предыдущим уровням этого сделать не удалось.

Кубики инициативы не перебрасываются между боевыми раундами. Порядок инициативы с предыдущего раунда остаётся, за исключением различных изменений инициативы из-за ранения, особых эффектов и тому подобного.

БОЕВОЙ РАУНД

Боевой раунд длится около 3 секунд в мире игры. В ходе одного боевого раунда каждый участник получает некоторое количество действий, которое он может выполнить в свой ход. Базовый набор действий для каждого персонажа — 1 простое действие и 1 сложное действие. Игроки получают 1 дополнительное простое действие за каждый кубик инициативы.

Простые и сложные действия можно обменивать друг на друга, но с некоторыми ограничениями. Игрок может выполнить простое действие за счёт (то есть вместо) сложного либо выполнить сложное действие за счёт 4 простых.

В начале хода у персонажа не может быть больше 5 простых действий. Если по какой-то причине он может получить больше 5 простых действий, это количество всё равно снижается до 5.

Различные действия описаны на стр. 41.

ПРИМЕР ИНИЦИАТИВЫ

На следующий день Карсон Эймс и Ода решили перетереть свои разногласия за парой стаканчиков после того, как еле пережили встречу с Пятиглазыми и Трип-Джей. Шумное обсуждение светлого будущего привлекает внимание орков из банды «Алого сокрушения». Бандиты велят им убраться отсюда, на что Ода говорит им отфрагнуться, после чего завязывается потасовка. Для начала все определяют свою инициативу, бросая кубики инициативы и добавляя полученную сумму значений на кубиках к базовому уровню инициативы. Всё выглядит примерно следующим образом.

У Оды Реакция 6 и Интуиция 3, что даёт ему 9 уровень инициативы. Он бросает 1 кубик инициативы, на котором выпадает 1. Добавим результат кубика к базовому уровню инициативы, получается показатель инициативы 10.

У Карсона Эймса Реакция 5 и Интуиция 5. У него 2 кубика инициативы благодаря прошивке рефлексов, и в результате броска он получает 9. Добавим сумму значений кубиков к базовому уровню инициативы, получается показатель инициативы 19.

У бандита «Алого сокрушения» А Реакция 2 и Интуиция 2, что даёт ему базовой уровень инициативы, равный 4. У него есть 1 кубик инициативы, на котором выпадает 6. Добавив результат броска кубика к базовому уровню инициативы, он получает показатель инициативы 10.

Бандиты «Алого сокрушения» Б, В и Г действуют как отряд с Реакцией 2 и Интуицией 2, что даёт им базовый уровень инициативы, равный 4. У них 1 кубик инициативы, на котором выпадает 4. Добавив значение с кубика к базовому уровню инициативы, они получают показатель инициативы 8.

Бой начинается с Карсона Эймса, у которого показатель инициативы равен 19.

Следующий показатель инициативы — 10. Такой показатель есть и у Оды, и у бандита «Алого сокрушения» А, так что им нужно разрешить ничью и спросить совета у ПРИБлуды (Преимущество, Реакция, Интуиция, бросок монетки). При сравнении Преимущества оказывается, что у Оды уровень этой характеристики равен 5, тогда как у бандита «Алого сокрушения» А этот уровень равен 3 благодаря его профессиональному рейтингу. Ничья разрешена, и сначала будет ходить Ода, а потом бандит «Алого сокрушения» А.

Отряд бандитов «Алого сокрушения» будет ходить последним, поскольку их инициатива равна 8.

ВНЕЗАПНОСТЬ

Иногда бой может начаться настолько неожиданно, что не все его участники будут подготовлены к происходящему. В таких случаях некоторые персонажи могут оказаться в состоянии внезапности, что позволяет другим персонажам воспользоваться моментом. В ситуациях, когда одна из сторон пытается застать другую врасплох, используйте проверки внезапности.

Персонажи, на которых совершается внезапное нападение, выполняют проверку Реакция + Интуиция (3). Порог успеха может меняться в зависимости от персонажей и ситуации: ожидают ли они нападения, знают ли местность или помещение, готовы ли к засаде и так далее. Персонажи, которые специально подготовились к засаде, не совершают проверок внезапности.

Персонажи, прошедшие проверку успешно, вступают в бой по обычным правилам — определяют показатель инициативы и действуют по стандартному порядку инициативы. Персонажи, не прошедшие проверку внезапности, также определяют показатель инициативы, но не могут действовать или тратить преимущество в первом боевом раунде. Такие персонажи всё ещё совершают проверки защиты для выдерживания урона, но не могут совершать действия самостоятельно. Как только первый боевой раунд завершён, они могут действовать как обычно.

ВНЕЗАПНОСТЬ

«Алое сокрушение» не в восторге от того, что им наваляли в баре на их территории. Парочка бандитов, запримет Оду на улице, связались со своими приятелями, чтобы устроить небольшую засаду. Когда Ода приблизился, они выпрыгнули из укрытий. В этот момент все персонажи совершают проверку внезапности.

Ода бросает 9 кубиков — Реакция 6 + Интуиция 3 — и получает 3 успеха, что позволяет ему успешно пройти порог проверки внезапности. Его врасплох никто не застанет. Если бы он провалил проверку, то он бы не мог совершать действий в первый боевой раунд и ему оставалось бы лишь надеяться на то, что бандиты не слишком сильно его побьют.

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ / БРОНИ

ЗНАЧЕНИЕ АТАКИ / ДИСТАНЦИЯ

Это значение является слиянием силы оружия и его способности к пробиванию. Его сравнивают со значением защиты противника, и оно варьируется в зависимости от дистанции. Некоторые виды оружия лучше действуют на определённой дистанции. Если у оружия нет значения урона на определённой дистанции, значит, его нельзя на ней использовать.

Всего можно выделить пять дистанций.

Вплотную: 0–3 метра

Такая дистанция есть у любой пушки, хотя некоторые из них менее эффективны на ней из-за своей громоздкости.

Близкая: 4–50 метров

Обычно лучшая дистанция. Всё дистанционное оружие способно стрелять на этой дистанции. А вот их эффективность — уже другой вопрос.

Средняя: 51–250 метров

Для эффективности тут всё же потребуется длинный ствол. Пушки поменьше могут стрелять на такую дистанцию, но их попадание — скорее чудо, нежели показатель навыка.

Дальняя: 251–500 метров

Добро пожаловать в мир больших пушек. Здесь размер имеет значение — ну, по крайней мере, длина ствола.

Экстремальная: 501 метр и больше

Да, ваш верный «Кольт М-23» может стрелять на такую дистанцию, с огромной натяжкой, но может. Но вот дальнобойное оружие тут работает лучше всего.

БОЕЗАПАС

Здесь указывается максимальное количество зарядов для оружия, а также тип заряжающего механизма. Здесь есть барабан (б), дульнозарядное (д), патронная лента (л), магазин (м), обойма (о) или ракетный снаряд (р).

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Показывает, насколько прочна ваша защита: от жестянки, что вы считаете бронёй, до кевлара из паучьего шёлка. Представляет собой сумму значения брони и характеристики Тела. Качества и снаряжение также могут влиять на этот параметр. Значение защиты сравнивается со значением атаки для определения того, кто получает преимущество.

УСИЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Это качество есть у брони, и оно увеличивает значение защиты персонажа. Большинство усилений защиты на частях брони не суммируется, хотя качества, аугментации и дополнительная броня вроде шлемов, щитов и накладок могут немного и повысить защиту.

СИЛА УРОНА (СУ)

Это базовое количество урона, которое наносится противнику при попадании. Сила урона, которую можно изменить при использовании различных патронов, добавляется к количеству чистых успехов при проверке атаки.

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

Каждое оружие дальнего боя может стрелять в режиме одиночного выстрела (ОВ), даже если это явно не указано. Помимо него у многого оружия доступны дополнительные режимы: короткая очередь (КО), длинная очередь (ДО) и непрерывный огонь (НО). Эти режимы дают тактические возможности в ущерб точности. Они не требуют действия Множественная атака (стр. 42).

ОВ: вы выстреливаете один патрон. Делая одиночный выстрел, вы не модифицируете параметры оружия.

КО: вы делаете два быстрых выстрела подряд (в рамках одной проверки). При этом вы уменьшаете значение атаки оружия на 2, но увеличиваете силу урона на 1 Любое оружие с режимом КО можно также использовать для одиночного выстрела.

ДО: Вы выстреливаете сразу 4 патрона. Вы можете направить длинную очередь на одного противника — при этом вы уменьшаете значение атаки на 4, но увеличиваете силу урона на 2 — либо атаковать сразу двух противников двумя короткими очередями. Вы можете использовать Загнать в угол (стр. 48) с длинной очередью без траты действия Множественная атака (стр. 42).

Недостаточно патронов! Если у вас недостаточно патронов, чтобы выпустить все четыре патрона по одной цели, измените эффекты следующим образом: уменьшите значение атаки на количество выпущенных патронов, а сила урона увеличится на 1, если вы выпустили хотя бы 2 патрона.

НО: этот режим позволяет атаковать все доступные цели в радиусе 1 метра. Стрелок совершает один бросок кубиков, а защищающиеся бросают свои наборы индивидуально. Этот режим стрельбы использует 10 патронов и снижает значение атаки на 6. Радиус стрельбы можно увеличить несколько раз на 1 метр за счёт дополнительного снижения АТК на 2, но только если АТК в итоге будет выше 0.

НАВЫК

Показывает, какой навык используется для этого оружия. Если ведущий не решит иначе, любое оружие для проверки атаки использует соответствующий ему навык и Проворство (если только вы не стреляете при помощи Инженерного дела из оружия, прикреплённого к транспорту, — в таком случае используется Логика).

ВИД УРОНА (СТИХИЙНЫЙ И Т. Д.)

У некоторых видов оружия и атак есть дополнительный урон, кроме метательного. У атак огнемётами, огненными шарами, зарядами молнии, шокерами и волнами яда обычно есть второстепенное и/или усиленное состояние, помимо изначальной атаки и последствий урона.

ОГОНЬ

Урон от атаки огнём поджигает всё, что может гореть, включая вас. Огонь горит в течение нескольких

ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ И ОТРЯДА

Несмотря на то, что их главарь выбыл из строя, остальные бандиты пока не готовы сдаться. У приближающейся к Оде троицы нет пушек, поэтому они собрались навалять ему мотоциклетными цепями. Давайте же посмотрим, как всё произойдёт!

Этап 1: набираем кубики

Пятиглазые считаются отрядом и потому атакуют одновременно, а не каждый по отдельности. Они совершают бросок Ближнего боя 2 + Проворства 2, получая бонус +1 за дополнительных атакующих в отряде. Суммарно их набор кубиков равен 5. Ода защищается при помощи Реакции 6 + Интуиции 3. Его набор кубиков равен 9.

Этап 2: распределяем очки преимущества

Затем мы сравниваем значение атаки мотоциклетной цепи в руках бандитов (7; базовое значение атаки 5 + 2 за дополнительных членов отряда — см. стр. 114) со значением защиты Оды (10; Тело 6 + 4 за армированную куртку) и видим, что значения не отличаются на 4 или больше, так что никто не получает преимущества.

Драка к тому же происходит на слабо освещённой улочке, и Ода получает преимущество от сумеречного зрения, что дают его киберглаза. Проблема в том, что это всё тот же раунд боя, в котором Ода уже получил 2 бонусных очка преимущества в свой ход. Поэтому в этот раз Ода не получает бонусное очко преимущества.

Наконец, мы сравниваем снаряжение или качества, которые могут помочь одной из сторон, но и в случае ближнего боя тут ничего не изменилось.

Этап 3: бросаем кубики и пользуемся преимуществом

Пятиглазые тратят 1 очко преимущества, полученное за свой профессиональный рейтинг, чтобы совершить действие Обрушить вместо стандартной наносящей урон атаки, поскольку хотят оказаться в выгодном положении. Это не меняет набор кубиков, равный 5. Из всех брошенных кубиков они получают 2 успеха.

Ода решает не использовать преимущество, так что его набор кубиков для проверки защиты равен 9 (Реакция 6 + Интуиция 3), однако ему страшно не везёт — у него 0 успехов. Затем он решает всё же использовать преимущество для переброса одного кубика, сумев вместо 1 выбросить 5, что даёт ему 1 успех в проверке.

Бандиты получают 1 чистый успех (2 успеха – 1 успех), и бой переходит к этапу 4.

Этап 4: выдерживаем урон

Ода совершает проверку Тела против модифицированной силы урона 3 о (базовая сила урона цепи + 1 чистый успех). Он получает 2 успеха, снижая урон до 1 о.

Этап 5: получаем урон

На этом этапе мы записываем 1 ячейку урона в счётчик оглушения Оды и затем сравниваем чистый урон с уровнем Тела Оды, чтобы определить, сбила ли его эта атака с ног. К несчастью для бандитов, он устоял.

раундов после первого. Получив урон от атаки огнём, вы получаете состояние Горение.

Примечание для ведущего: силу урона огнём и продолжительность его воздействия можно изменить, если у персонажа смягчающие обстоятельства. Если же персонаж покрыт легковоспламеняющимся материалом или носит такую одежду, то усильте эффект: продлите его, или увеличьте урон, или назначьте более высокий порог успеха для тушения огня.

ХИМИЧЕСКИЙ УРОН (КИСЛОТЫ, ОСНОВАНИЯ, ЩЁЛОЧЬ И Т. Д.)

Атаки с применением разъедающих веществ — кислот, оснований, щелочей, токсинов и прочего — наносят дополнительный урон в течение нескольких раундов. Химические атаки добавляют состояние Разъедание. Вдобавок, если модифицированная сила урона атаки превышает значение защиты цели, то усиление защиты этой части брони навсегда снижается на 1 после завершения атаки.

ХОЛОД

Никто не любит холод. Дрожь, стук зубами, гипотермия и обморожение тканей — это те немногие причины, по которым ваша жизнь будет вовсе не сахар после того, как вы огребёте от атаки холодом. Получив урон от атаки холодом, вы получаете состояние Заморозка на 3 боевых раунда. Наконец, если модифицированная сила урона атаки превышает значение защиты цели, то усиление защиты этой части брони навсегда снижается на 1 после завершения атаки.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Удар током не только вызывает боль, но и частично сводит мышцы, отчего жертва будет дрожать из-за сокращения мускулов. Если персонаж выдержал урон, то с ним всё в порядке, но если он получил хотя бы одну ячейку урона, то он получает состояние Электрошок на 2 боевых раунда.

ВАРИАНТЫ ВЕДЕНИЯ БОЯ

Действия преимущества (стр. 48) дают дополнительные возможности в бою, но есть и несколько других вариантов, не требующих затрат преимущества.

АТАКИ БЕЗ ОРУЖИЯ

Если вы нападаете с голыми руками, ваше значение атаки равно сумме характеристик Силы и Реакции. Сила урона при этом равна 2 о (и не забудьте добавить чистые успехи, как в обычном бою).

АТАКИ ВТОРОЙ РУКОЙ

У каждого бегущего в тени есть основная рука, которой он проводит атаки (за исключением тех, у кого есть качество Амбидекстр, стр. 71), но порой он попросту не может ей воспользоваться. Возможно, ваша основная рука повреждена, заключена в наручники или вы держите ею что-то очень важное. В таких случаях атаку придётся проводить второй рукой. Когда вы атакуете второй рукой, вы не можете получать или тратить преимущество. Если вы атакуете двумя руками, вы можете получать и тратить преимущество при атаке основной рукой. Остальные правила см. в пункте «Множественная атака» далее.

СБИВАНИЕ С НОГ

Иногда вам хочется сбить противника с ног, а порой вы и вовсе делаете это случайно. Когда персонаж получает урон, сравните его с уровнем Тела. Если количество оставшегося урона после проверки сопротивления урону больше, чем его уровень Тела, то персонаж сбит с ног и получает состояние Распластан. Для снятия эффектов этого состояния персонаж должен выполнить действие Встать.

ЗАХВАТ

При выполнении физической атаки вы можете попытаться повалить противника на землю или попытаться взять его в захват, чтобы тот не мог двигаться. Если вы хотите взять противника в захват, сообщите об этом ведущему, а потом совершите безоружную проверку Ближнего боя + Проворства. Чистые успехи не наносят урон, а используются во встречной проверке (Сила + чистые успехи против Силы противника). При успехе персонаж берёт противника в захват и сдерживает его. Из всех физических действий противник может только пытаться вырваться из захвата, однако маги и техноманты по-прежнему могут использовать свои способности Магии и Резонанса. Все атакующие, включая того, кто держит цель, автоматически получают преимущество против находящегося в захвате защищающегося, в то время как сам защищающийся получает −4 к набору кубиков для проверки защиты. Помните, что любой промах по цели в захвате может попасть по тому, кто её держит. Держащий должен совершить проверку защиты против той же атаки, как если бы он был её целью.

Ниже приведены действия, которые могут быть выполнены обеими сторонами в ходе захвата. Все эти действия являются сложными.

АТАКУЮЩИЙ

Удержать: атакующий может продолжать держать защищающегося. Атакующий использует значение атаки без оружия и совершает встречную проверку Ближнего боя + Силы против Ближнего боя + Силы. Защищающийся получает штраф −4 к набору кубиков.

Нанести урон: атакующий может попытаться нанести урон защищающемуся при помощи встречной проверки Ближнего боя + Силы против Силы + Реакции. Атакующий использует значение атаки без оружия, а защищающийся получает штраф −4 к набору кубиков за то, что его удерживают. Если атака успешна, то безоружная сила урона атакующего наносит (Сила/2, с округлением в большую сторону) оглушающего урона плюс чистые успехи.

Повалить противника: атакующий может попытаться повалить противника на землю. Для этого совершается встречная проверка Ближнего боя + Силы против Тела + Силы. Атакующий использует значение атаки без оружия, а защищающийся не получает штрафа к набору кубиков за то, что его удерживают. Если атака успешна, защищающийся падает на землю и получает состояние Распластан, а также получает оглушающий урон, равный уровню Тела атакующего + чистые успехи. Этому урону противостоит проверка Тела.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Вырваться: этим действием защищающийся пытается высвободиться из захвата. Для этого требуется встречная проверка Ближнего боя + Силы, с использованием значения атаки без оружия. К этой проверке не применяется штраф −4 за удерживание. При успехе урон не наносится, но защищающийся высвобождается из захвата.

МНОЖЕСТВЕННАЯ АТАКА

Будь то множество выстрелов по нескольким противникам, метание сюрикенов в мародёров или использование мечей в обеих руках, может статься так, что вам захочется совершить сразу несколько атак. Для выполнения множественной атаки разделите набор кубиков атаки на количество атак по возможности поровну, а затем сделайте бросок. Если вы совершаете две разные атаки (например, в одной руке у вас пушка, а во второй — нож), разделите каждый из наборов атаки на количество типов атаки, с округлением в меньшую сторону, а уже затем распределите по количеству целей.

ПРЕГРАДЫ

Спрятать своё бренное тело от атаки за стеной или другим предметом — отличная идея. У преграды есть два основных эффекта: по вам тяжелее попасть и вам тяжелее причинить урон, поскольку преграда даёт Укрытие и Крепкость соответственно. Все преграды используют значение Крепкости для определения сложности создания больших дыр, через которые можно стрелять или пролезать.

Чтобы причинить боль противнику, необходимо в него попасть — а это не всегда так просто, как кажется. Ведь размер имеет значение. Не зря же в народе говорят: «Плохому стрелку только тролль — хорошая цель». Если цель нападения частично скрыта, попасть по ней гораздо сложнее. Единственный способ найти укрытие — соответствующее простое действие. При наличии укрытия и выполнении действия вы получаете состояние Укрытие, основываясь на вашем размере, размере укрытия и вашем положении. Значение укрытия основывается на том, насколько вы можете спрятать своё тело за ним, при этом эффективно отстреливаясь и прячась за укрытием, если это необходимо.

Действие Найти укрытие предполагает, что вы собираетесь стрелять в ответ. Если вы просто прячетесь от атаки, то работает это несколько иначе. Каждый раз, когда вы полностью оказываетесь за предметом и по вам попадают, вы получаете пользу от значения Крепкости материала. Это может быть как стеклянная панель, так и железобетонный бункер. Вычтите половину значения Крепкости (с округлением в большую сторону) из входящего неизменённого урона. Оставшийся урон увеличивается за счёт дополнительных

успехов от проверки атаки, и уже ему нужно будет сопротивляться.

ПРОЛОМ

Чтобы проломать большую дыру в преграде, вам нужно использовать действие атаки или несколько действий атаки оружием, сила урона которого больше или равна половине значения Крепкости. Пользу в такой ситуации приносит взрывчатка, непрерывный огонь и некоторые виды оружия ближнего боя (молоток, топор, кирка и т. д.).

В случае обычного огнестрельного оружия и неспециализированного оружия ближнего боя сравните **базовую** силу урона (СУ) со значением Крепкости. Пока базовая СУ равна как минимум половине значения Крепкости, оружие создаёт в материале дыру диаметром в 1 см. Если базовая СУ равна значению Крепкости, оружие создаёт дыру диаметром в 2 см. Если базовая СУ больше значения Крепкости, диаметр создаваемой дыры увеличивается на 1 см за каждую единицу СУ, превышающую значение Крепкости. Оружие, стреляющее в режиме ОВ, может создать одну дыру за атаку. Оружие в режиме КО может создать две дыры за одно действие атаки. ДО создаёт одну дыру за атаку, но получает бонус к СУ при стрельбе в одну цель. Непрерывный огонь — это особый случай, который мы обсудим далее.

Непрерывный огонь можно использовать для одной атаки, создающей дыру диаметром в 10 см с каждым действием атаки по преграде, пока СУ оружия больше значения Крепкости. Если сила урона больше половины значения Крепкости, но не меньше её значения, действие атаки создаёт дыру диаметром в 5 см. Если СУ и вовсе меньше половины Крепкости, то ничего не происходит. Ну, кроме рикошетящих пуль.

Специальное оружие ближнего боя, включая топоры, кирки и молоты, получает небольшой бонус. Совершите проверку Силы и используйте полученные успехи для модификации базовой СУ оружия для создания **изменённого** значения силы урона. Если изменённая сила урона оружия равна как минимум половине значения Крепкости, но меньше её значения, то такое оружие может создавать дыру диаметром в 5 см. Если изменённая сила урона равна значению Крепкости, то оружием можно сделать дыру диаметром в 10 см при каждом действии атаки. За каждое очко сверх значения Крепкости диаметр дыры увеличивается на 1 см. Оружие с силой урона меньшей, чем половина значения Крепкости, не может проделывать дыры.

Взрывчатка буквально создана для пролома преград, но взрывчатка взрывчатке рознь. Гранаты, ракетные снаряды и ракеты используют взрыв для разбрасывания шрапнели и нанесения урона мягким тканям, что отображается в их силе урона. Обычная взрывчатка создана для взрывания твёрдых вещей (вроде преград) и действует иначе (стр. 117). Гранаты, ракетные снаряды и ракеты используют дистанцию вплотную для сравнения урона и значения Крепкости. Обычная взрывчатка работает на полную.

Если вкратце, вам предстоит сравнить силу урона используемой взрывчатки со значением Крепкости, как обычно. Если СУ меньше половины значения Крепкости, то взрыв не пробивает преграду. Применяются обычные правила взрывчатки, и все, кто попал под удар в радиусе взрыва, будучи не в укрытии, получают урон. Если СУ между половиной значения Крепкости и полным значением Крепкости, то взрыв создаёт дыру диаметром примерно в 0,5 м. Если СУ равна значению Крепкости, диаметр дыры равен 1 м и за каждую единицу СУ, превышающую значение Крепкости, диаметр будет на 0,5 м больше. Если сила урона в два раза больше значения Крепкости, взрыв уничтожает 10 м² преграды (грубо говоря, создаёт дыру размером 3 × 3 м).

Когда взрыв уничтожает преграду, он создаёт облако смертоносной шрапнели, которая угрожает всему в области поражения за преградой. Шрапнель от взрыва имеет СУ, равную СУ взрывчатки минус значение Крепкости преграды, с радиусом взрыва, равному изменённой СУ/2.

Наконец, если ведущий считает, что дыра достаточно большая, чтобы нарушить прочность конструкции более крупной секции, то вся конструкция может попросту рухнуть. Из-за уничтожения одной из несущих опор может сломаться дверь, обрушиться стена или даже целое здание.

СТРЕЛЬБА ПО ПРЕГРАДЕ: ПРИМЕР С ПИСТОЛЕТОМ И ДЕРЕВЯННОЙ ДВЕРЬЮ

Щитоморднику для атаки нужно видеть приближающуюся охрану, но Карсон Эймс только что закрыл дверь. К счастью, Щитомордник — умный шаман Змеи. Он выхватывает свой «Ругер Супер Вархок», прикручивает к нему глушитель, а затем делает один выстрел по цельной деревянной двери, стоящей между командой и отрядом охраны. Затем мы сравниваем базовую СУ «Ругер Супер Вархок» (4 ф) со значением Крепкости двери (7) и видим, что значение СУ больше половины значения Крепкости. Так что Щитомордник своим выстрелом проделал двухсантиметровую дыру для обзора.

СТРЕЛЬБА ПО ПРЕГРАДЕ: ПРИМЕР С НЕПРЕРЫВНЫМ ОГНЁМ И ДЕРЕВЯННОЙ ДВЕРЬЮ

Гризли натыкается на ещё одну дверь, но она закрыта. Он не хочет просить Коди Б или Карсона размагнитить или взломать электронный замок, так что он берётся за свой верный АК-97 и разбирается с дверью по-своему, выпуская по ней несколько очередей непрерывного огня. Это очередная дверь со значением Крепкости 7. У АК-97 базовая СУ равна 5 ф. Сравнив базовую СУ со значением Крепкости, мы видим, что там больше половины. Так что в двери у ручки теперь есть пятисантиметровая дыра, которую игрок захотел сделать в надежде повредить замок.

Примечание: ведущий может попросить совершить проверку Инженерного дела + Логики для определения того, знает ли персонаж слабые места двери.

СТРЕЛЬБА ПО ПРЕГРАДЕ: ПРИМЕР С НЕПРЕРЫВНЫМ ОГНЁМ И МЕТАЛЛИЧЕСКОЙ ДВЕРЬЮ

Прорвавшись через первую дверь и подбегая к следующей, Гризли выпускает из своего АК ещё одну очередь непрерывного огня по такой же точке на другой двери. У АК СУ равна 5 ф, но Гризли не осознаёт, что у этой двери металлическая сердцевина, из-за чего её значение Крепкости повышается до 11. СУ атаки не превышает половину значения Крепкости, из-за чего пули рикошетят во все стороны, а дверь как стояла, так и стоит.

ПРОЛОМ ПРЕГРАДЫ: ПРИМЕР С ЛОКТЕМ И СТЕКЛОМ

Гризли убирает АК, заметив у двери на стене пожарный топор в стеклянном шкафчике. Насмотревшись ранее тридео, он решает ударить по стеклу локтем. Гризли — крепкий орк с алюминиевым покрытием скелета, что даёт ему базовую СУ, равную 4 ф. Мы сравниваем это значение с Крепкостью тонкого стекла (2). СУ превышает Крепкость на 2, так что Гризли своим ударом создаёт дыру диаметром в 4 см вместо 2 см. Ведущий решает, что этого достаточно для нарушения структуры тонкого стекла, и оно попросту рассыпается вокруг локтя орка.

ПРОЛОМ ПРЕГРАДЫ: ПРИМЕР С ТОПОРОМ И МЕТАЛЛИЧЕСКОЙ ДВЕРЬЮ

Вооружившись топором, Гризли направляется к двери с металлической сердцевиной. Поскольку топор является оружием, специально созданным для прорубания твёрдых веществ, Гризли совершает проверку Силы. Он получает 2 успеха из 6 кубиков. Он добавляет 2 к СУ топора, равному 5 ф, и теперь изменённая СУ равна 7 ф. Поскольку значение Крепкости двери равно 11, эта СУ больше половины Крепкости, но не равна максимальному её значению. Плюнув на металлическую сердцевину, Гризли всё же прорубает ещё одну пятисантиметровую дыру возле замка, успешно преодолев ещё одно препятствие на пути.

ПРОЛОМ ПРЕГРАДЫ: ПРИМЕР СО ВЗРЫВЧАТКОЙ И ПЛАСТИБОРДОМ

Мистер Джонсон предоставил не такую уж надёжную информацию, и бегущие в тени оказались в тупике, в то время как отряд охраны следовал за ними по пятам. Орудийный расчёт команды решает разобраться с охраной, в то время как сумасшедший русский подрывник Борис осматривает стену, которая то ли является внешней, то ли преграждает путь к гаражам. В любом случае он сможет проделать в стене дырку, чтобы все могли сбежать. Позаимствовав топор у Гризли, Борис с лёгкостью проделывает пятисантиметровую дыру в пластиборде (СУ 5 ф против Крепкости 6) — он даже не шибко сильно замахивался. Этого достаточно, чтобы заметить, что по ту сторону — бетон. Борис знает сопромат, потому и решает использовать взрывчатку с СУ 12 ф. Закрепив заряд в проделанной дыре, он подготавливает взрыв, совершая проверку Инженерного дела 6 + Логики 5, получая 4 успеха на 11 кубиках. Это увеличивает эффективность взрывчатки до 16 ф. Крепкость бетона равна 15, так что СУ превышает это значение на 1. Таким образом, взрывчатка проделывает дыру, диаметром в 1 м за СУ, равную значению Крепкости, плюс дополнительно 0,5 м за превышение крепкости на 1, так что дыра будет диаметром в 1,5 м. Гризли будет трудновато протиснуться в такое отверстие, но вот остальные пролезут без проблем.

Примечание: перед тем как активировать взрывчатку, Борис предупредил своих товарищей, чтобы они либо спрятались в укрытие, либо распластались на земле, чтобы их не задело. Если бы значение Крепкости было слишком высоким или если бы СУ взрывчатки была бы слишком низкой, чтобы пробить стену, взрыв пошёл бы в комнату и команде бегущих потребовались бы проверки выдерживания урона.

УРОН ОТ ПАДЕНИЯ

Когда персонаж падает дальше чем на 3 метра, он получает физический урон с СУ, равной половине дистанции в метрах, которую он пролетел. Этому урону персонаж может сопротивляться при помощи проверки Тела. Ведущий может менять урон в зависимости от актуальных условий.

ЗНАЧЕНИЕ КРЕПКОСТИ

ЗНАЧЕНИЕ	ТИП	ЗНАЧЕНИЕ	ТИП
1	Бумага (тонкая)	11	Деревянная дверь с металлической сердцевиной или обшивкой, бронестекло
2	Стекло (тонкое)	12	Кирпич, большое дерево
3	Стопка бумаги (1 см)	13	Кевларовый лист
4	Стекло (1 см)	14	Пласкрит
5	Гипс, полая деревянная дверь, мебель	15	Бетон
6	Пластиборд	16	Дверь с повышенной степенью защиты
7	Цельная деревянная дверь/мебель	17	Металлическая балка, толстые металлические пластины
8	Электронное снаряжение, рабица	18	Пластины из обеднённого урана
9	Пуленепробиваемое стекло, лист металла	19	Железобетон
10	Денсипласт, небольшое дерево	20	Бомбоубежище

ОТРЯДЫ

Для того чтобы немного ускорить течение боя, мы рекомендуем объединять атакующих в отряды, чтобы они действовали вместе. Таким образом вы будете совершать меньше проверок, в то же время давая отряду большую вероятность успеха при взаимодействии. Ведущий решает, как именно делить своих персонажей на отряды: он может опираться на их вооружение, местонахождение или цель нападения. Например, если четыре сотрудника «Одинокой звезды» вооружены дубинками, а двое других — пистолетами, они могут действовать как два разных отряда.

В каждом отряде ведущий определяет персонажа, обладающего наибольшим набором кубиков для нападения и наибольшим значением атаки. Затем ведущий добавляет к этому значению атаки по 1 за остальных членов отряда. За каждого нечётного члена отряда (кроме первого) ведущий добавляет 1 кубик к набору для атаки. После всех подсчётов отряд атакует, используя новые значения.

В целях удобства в отряде, совершающем атаку, не должно быть больше 5 членов, поскольку члены крупных отрядов будут просто мешать друг другу.

ПРИМЕР ОТРЯДА

Четверо патрульных «Одинокой звезды» с дубинками окучивают зазевавшегося бегущего. У них схожие параметры, но среди них — более крупный орк, который придаёт отряду значение атаки 11 и набор из 6 кубиков для нападения (4 за Ближний бой и 2 за Проворство). Кроме орка, в отряде ещё трое, это +3 к значению атаки, итого — 14. Также отряд получает 1 дополнительный кубик для атаки за третьего сотрудника, итого — 7. Если бы патрульных было пятеро, отряд получил бы дополнительно +1 к значению атаки и +1 кубик для проверки.

ВЗРЫВЧАТКА, ГАЗ И РАСПЫЛЕНИЕ

Для штук, что взрываются или воздействуют на большую область, нужны отдельные правила. Оружие, воздействующее на область, существует в трёх вариациях: взрыв, газ и распыление. Оружие с распылением — это огнемёты, звуковое оружие и огнетушители. Оружие со взрывом — гранаты, миномёты, ракеты и всё то, что взрывается. Газовое оружие на протяжении некоторого времени испускает вокруг себя газ. Установка взрывчатки для определённой цели, вроде использования подрывного снаряда для срыва двери с петель, описана в последнем пункте «Создание большого взрыва» (стр. 117).

ВЗРЫВ И РИКОШЕТ

У атак с эффектом взрыва урон варьируется в зависимости от места. У каждой атаки взрывом есть эпицентр (в пределах 1 метра от взрыва), дистанция вплотную (1–3) и близкая дистанция (4–50). Средняя, дальняя и экстремальная дистанции слишком велики для ручной взрывчатки и оружия, описанных в этой книге. У большинства видов взрывчатки указан максимальный радиус взрыва. Если он не указан, то взрыв задевает всё в пределах 50 метров.

Бросаемые гранаты используют значение атаки без оружия (АТК − 1 для близкой дистанции и АТК − 6 для средней дистанции), а запускаемые снаряды используют значение атаки пусковой установки. Атаки проводятся стандартным образом при помощи проверки навыка обращения с используемым оружием + Проворства, чтобы швырнуть взрывчатку в желаемое место. Каждый чистый успех уменьшает дальность рикошета от точки попадания. Для определения рикошета бросьте 2D6 и сверьтесь с таблицей «Дистанция рикошета». В этой таблице показано, на сколько метров отскакивает граната. Затем бросьте 2D6 снова для определения направления рикошета, сверяясь с направлением по «Диаграмме рикошета». Положение диаграммы основано на направлении, откуда атака производится изначально. Как только выяснили направление и дальность рикошета, разыграйте взрыв, используя силу урона на различной дистанции.

Защита от взрывных атак несколько отличается от стандартной. Персонажи, ставшие целью такой атаки, — все, кто попал в радиус взрыва, — могут использовать простое действие Уйти от огня (если это возможно), чтобы попытаться уйти от взрыва. Без этого действия персонажи сопротивляются урону как обычно, хотя действие Упасть на землю может снизить значение урона на 2.

ДИАГРАММА РИКОШЕТА

ДИСТАНЦИЯ РИКОШЕТА

ДИСТАНЦИЯ	ДИСТАНЦИЯ В МЕТРАХ (МЕТАНИЕ)	ДИСТАНЦИЯ В МЕТРАХ (ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА)
Вплотную	2D6 – (чистые успехи +4)	2D6 – (чистые успехи –2)**
Близкая	2D6 – (чистые успехи +2)	2D6 – чистые успехи
Средняя	2D6 – чистые успехи	2D6 – (чистые успехи –2)
Дальняя*	2D6 – (чистые успехи –2)	2D6 – (чистые успехи –4)
Экстремальная*	2D6 – (чистые успехи –4)	2D6 – (чистые успехи –6)

* Большинство персонажей неспособны использовать метательное оружие на такой дистанции.
** Большинство пусковых установок не стреляют на таком расстоянии в качестве меры предосторожности.
† Для броска гранаты используется значение атаки без оружия для дистанции вплотную. Снизьте значение атаки на 1 за близкую дистанцию и на 6 за среднюю дистанцию. Для дальней и экстремальной дистанции значение атаки равно 0.

ПРИМЕР БРОСКА ГРАНАТЫ

Оценив общую угрозу напавших на него бандитов, опытный уличный боец Ода решает, что пора бы преподать этим уродам серьёзный урок, что всегда найдётся рыба покрупнее, и бросает гранату прямо в их припаркованные байки.

Этап 1: набираем кубики

Ода набирает кубики Атлетики 3 + Проворства 7 для попытки метнуть гранату. Атакует он не столько кого-то определённого, сколько прицеливается в определённое место. Однако все, кто попадёт в радиус взрыва, могут использовать простое действие Уйти от огня, чтобы переместиться, если только ранее не использовали действие Переместиться или Рывок в этом ходу. Трое атаковавших бандитов уже использовали простое действие Переместиться, чтобы приблизиться к Оде, но двое других оставались позади и пока не использовали свои действия в этом ходу. Они-то и воспользуются действием Уйти от огня и, возможно, сумеют избежать взрыва!

Этап 2: распределяем очки преимущества

Для метательных гранат мы сравниваем значение атаки Оды без оружия, равное 12, со значением защиты мотоциклов (6; Тело 4 + Броня 2). Разница значений больше 4, так что Ода получает бонусное очко преимущества.

Драка к тому же происходит на слабоосвещённой улочке, но всё, что это даёт Оде, — так это возможность видеть свою цель, не больше. Он не сражается напрямую с бандитами, так что о них он может даже не беспокоиться.

Наконец, мы сравниваем снаряжение, которое может повлиять на ситуацию, но в этом случае у обеих сторон ничего нет.

Этап 3: бросаем кубики и пользуемся преимуществом

Ода сохраняет полученное преимущество на будущее, если его выходка всё же не спугнёт бандитов. Он совершает проверку атаки и из 10 кубиков получает 4 успеха. Поскольку это метательная атака и целью является место, есть шанс рикошета. Совершая метательную атаку на близкой дистанции, стоит помнить, что рикошет равен 2D6 – (чистые успехи +2) метров. Ведущий скрытно бросает кубики на рикошет и получает 7, после чего вычитает 6 (4 чистых успеха + 2) и получает рикошет в 1 метр. Он также бросает ещё 2D6 и смотрит на диаграмму рикошета, чтобы понять, куда граната отскочит (11; отскочила на метр ближе и вправо от цели). Но граната всё ещё достаточно близко к мотоциклам и к бандитам.

Пятиглазые бросаются в разные стороны. Один бросается в драку, второй — к мотоциклам и кричит: «НЕЕЕЕЕЕТ!», понимая, что сейчас произойдёт, и надеясь, что успеет спасти свой байк. Оба пробегают больше чем на 6 метров и получают состояние Распластан для проверки сопротивления урону, основываясь на правилах действия Уйти от огня.

Этап 4: выдерживаем урон

В случае взрывчатки надо знать, какой она нанесёт всем урон. Фугасные гранаты имеют урон 16 ф/10 ф/4 ф (эпицентр, вплотную и близкая дистанция соответственно), а также радиус взрыва, равный 15 метрам. Всего в радиусе взрыва 6 мотоциклов и 1 бандит — тот, что побежал в сторону замеса, убрался от взрыва. Два мотоцикла находятся в эпицентре, ещё четыре на дистанции вплотную, в то время как бандит, глупо надеющийся спасти свой мотоцикл, также оказался в эпицентре. Ведущий бросает проверку Тела 4 за мотоциклы, поскольку они являются транспортом. Он кидает за все мотоциклы сразу и получает 3 успеха. За бандита он совершает проверку Тела 3 и получает 1 успех. Теперь переходим к получению урона.

Этап 5: получаем урон

Два мотоцикла в эпицентре получают 13 ячеек урона — они уничтожены. Четыре мотоцикла на дистанции вплотную получают 7 ячеек урона. Бандит получает 15 ячеек урона и присоединяется к великой небесной банде.

ПРИМЕР ГРАНАТОМЁТА

Когда рванула граната, произошло нечто поистине забавное. Несколько кусков шрапнели поцарапали краску стоявшего поблизости от «Еврокара Вествинд», принадлежащего Карсону Эймсу — весьма известному бегущему в тени. Карсон не в восторге от того, что редмондские разборки содрали краску с его машины, и потому решает покончить с этой заварушкой. Он открывает багажник и достаёт оттуда «МСГ-6» — гранатомёт. Заправив в него осколочную гранату, он стреляет в другой конец улочки с мотоциклами.

Этап 1: набираем кубики

Карсон Эймс использует Экзотическое оружие (гранатомёт) 3 + Проворство 3 + 1 (за включённую беспроводную систему смартган для «МСГ-6») и получает общий набор кубиков, равный 7. Осколочная граната имеет радиус взрыва в 20 метров, так что все находящиеся на улочке, и байки в том числе, попадают под удар. У Оды всё ещё осталось простое действие, и он не использовал действие Переместиться в этом ходу, так что он может использовать действие Уйти от огня, чтобы убраться подальше, когда улавливает краем уха характерный «фумп» гранатомёта. Все бандиты уже использовали действие Переместиться или Уйти от огня в этом ходу, так что теперь они точно огребут.

Этап 2: распределяем очки преимущества

Мы сравниваем значение атаки гранатомёта «МСГ-6», равный 8, со значением защиты мотоциклов (7; Тело 4 + Броня 3), бандитов (4; Тело 3 + кожанка 1) и Оды (10; Тело 6 + армированная куртка 4). В случае атак по области сравнивайте значение атаки с наивысшим значением защиты среди всех целей для определения бонусного очка преимущества. Поскольку у Карсона Эймса значение атаки не превышает значение защиты всех целей на 4, он не получает бонусное очко преимущества.

Драка происходила на слабо освещённой улочке, но теперь от уничтоженных мотоциклов валит дым, так что Карсону тяжело увидеть кого-то определённого, что даёт преимущество как бандитам, так и Оде.

Наконец, мы смотрим, может ли какое-то снаряжение помочь одной из сторон, но в данном случае нет.

Этап 3: бросаем кубики и пользуемся преимуществом

Карсон совершает бросок и получает целых 0 успехов. К счастью, у него есть преимущество, и он решает активировать бонус преимущества за 4 очка, чтобы перебросить свои провалы. Он получает 2 успеха. Поскольку он совершает атаку из пусковой установки по определённой области, есть шанс рикошета снаряда. Совершая атаку из гранатомёта на близкой дистанции, стоит помнить, что рикошет равен 2D6 – (чистые успехи) метров. Ведущий скрытно совершает бросок на рикошет и получает 10. Карсон — профессионал, он использует хорошее снаряжение, поэтому у его гранаты есть воздушный подрыватель, который даёт в два раза больше успехов для уменьшения дальности рикошета. Мы берём 10 метров рикошета, вычитаем 4 метра (2 × чистые успехи) и получаем 6 метров. После очередного броска 2D6 получаем 7, так что граната пролетает чуть дальше, прежде чем рвануть.

Ода уверен, что всё же попадает в максимальный радиус взрыва, но при этом он находится недалеко от угла улочки. Он решает продвинуться на 5 метров за угол и распластаться, поскольку продвинулся больше чем на 2 метра при использовании действия Уйти от огня, однако теперь он находится за пределами радиуса взрыва.

Этап 4: выдерживаем урон

А вот тут начинается месиво. Осколочная граната имеет урон 16ф/12ф/8 ф. В эпицентре ничего нет. На дистанции вплотную (12 ф) есть мотоцикл, в то время как на близкой дистанции (8 ф) находятся оставшиеся 4 бандита, два мотоцикла и лидер банды. Совершив проверку Тела 4 для трёх мотоциклов, ведущий получает 1 успех. Те трое, что с цепями набросились на Оду, и тот, что сбежал от первой гранаты, получают при проверке Тела 3 всего 1 успех. Лидер группы совершает проверку Тела 4 и получает 2 успеха.

Этап 5: получаем урон

Начнём с простого. Оде даже не пришлось совершать проверку, поскольку он находится за углом и за пределами радиуса взрыва. Мотоцикл на дистанции вплотную спёкся — он получил 11 ячеек урона сверх тех 7, что получил ранее. Два мотоцикла на близкой дистанции получают 7 ячеек урона каждый (8 – 1), но поскольку ранее они также получили 7 урона, эти железные кони больше никуда не ускачут. Четверо Пятиглазых получают по 6 ячеек урона каждый и больше не сражаются.

ГАЗОВЫЕ АТАКИ

У атак газом есть три характеристики: дистанция, концентрация и СУ. Газ постепенно рассеивается, и его эффективность снижается, но это происходит не мгновенно. У базовой атаки есть значение концентрации, что распространяется по территории для эффективного воздействия, но при этом она не замедляется и не останавливается, проходя через преграды. Если газ заполняет область с ограниченной вентиляцией, концентрация повышается.

Рассеивание газовой атаки основывается на прошедшем времени и расстоянии от начальной точки рассеивания. Дистанция атаки определяет область с полным эффектом атаки. За пределами этой дистанции эффект становится слабее либо в два раза, либо в четыре, либо полностью теряя эффективность. Любые дополнительные эффекты стоит округлять в меньшую сторону. В таблице «Воздействие газа» указаны различные дистанции, на которых газ эффективен, насколько силён этот эффект и длительность воздействия. Указанные в этой таблице раунды обозначают количество раундов после первой атаки.

Если атака остановлена цельной преградой, концентрация поднимается до полной за первые 5 раундов и не снижается до 9–10 раунда. Если атака совершена в закрытом помещении,

ВОЗДЕЙСТВИЕ ГАЗА

ДИСТАНЦИЯ	РАУНДЫ ПОЛНОГО ЭФФЕКТА	РАУНДЫ ПОЛОВИННОГО ЭФФЕКТА	РАУНДЫ ЧЕТВЕРТИ ЭФФЕКТА	РАУНДЫ БЕЗ ЭФФЕКТА
Дистанция	1–5	6–8	9–10	11+
Дистанция × 2	–	1–5	6–8	9+
Дистанция × 3	–	1–4	5–6	7+
Дистанция × 4	–	–	1–5	6+

ПРИМЕР ГАЗОВОЙ ГРАНАТЫ

Денёк у Оды сегодня выдался не лучший, и он оказался посреди общественной демонстрации. Толпа вокруг, разодетая в фирменную атрибутику «Политклуба Хуманис», всё громче сыплет угрозами, так что Ода решает стрельнуть в воздух в надежде создать позитивный контраргумент против фанатизма «ПХ».

Местные офицеры «Странствующих рыцарей» отвечают на это несколькими газовыми гранатами в толпу. Не зная, куда податься, Ода остаётся на месте и ждёт, когда гранаты упадут на землю и начнут распространять газ: только после этого есть смысл куда-то бежать. При желании он мог бы совершить действие Уйти от огня и выбрать направление побега, но в такой плотной толпе бежать особо некуда.

Трое офицеров «Странствующих рыцарей» швыряют гранаты по широкой дуге. Центральная граната пролетает 20 метров вперёд в середину толпы, граната слева — в 10 метрах от центральной, а граната справа — в 20 метрах.

Газовые гранаты имеют дистанцию 5 и начинают источать газ в радиусе 20 метров (дистанция × 4). Ода находится за пределами области эффекта, но если он приблизится к толпе в течение следующих 5 раундов, он попадёт под воздействие четверти эффекта газа.

концентрация повышается за 5 раундов и не снижается до тех пор, пока газ не станет инертным в 10 раунде.

АТАКИ С РАСПЫЛЕНИЕМ

Чем прелестно оружие типа огнемёта, так это тем, что, если цель находится в пределах дистанции, не попасть по ней трудно. Вопрос в том, сколько урона цель получит и насколько велика область, которую вы хотите покрыть? Ответ на этот вопрос позволяет понять, кто здоров, а кто теперь фламбированный.

Совершая атаку с распылением, выберите один из трёх вариантов: прямая линия, нестабильная и дугообразная. Прямая атака — попытка атаковать прямо в цель. Нестабильная атака немного колеблется, покрывая сектор шириной примерно 3 метра. Дугообразная атака покрывает сектор шириной в 10 метров.

Атака по прямой проводится стандартным образом, без изменений значения атаки или силы урона. Любой, кто окажется на пути потока во время распыления, попадёт под эффект атаки. От нестабильной атаки, несколько сложнее уйти, но эффективность её снижена: увеличьте значение атаки на 2 и снизьте СУ на 1. У атаки дугой эти изменения лишь сильнее: увеличьте значение атаки на 4 и снизьте СУ на 3.

При использовании нестабильной атаки или дугообразной вы можете очень быстро двигать поток. При этом вы можете заменить один из кубиков набора на дикий кубик.

СОЗДАНИЕ БОЛЬШОГО ВЗРЫВА

Взрывчатку можно создавать и устанавливать таким образом, чтобы увеличить её эффективность: например, направить взрыв и шрапнель в определённую сторону для получения необходимого результата —взорвать стену или изрешетить приближающихся противников. Гранаты, ракетные снаряды и ракеты созданы для того, чтобы взорваться и запустить шрапнель в мягкие ткани, тем самым нанеся урон. Они не созданы для подрыва конструкций, но на крайний случай сойдут, если с ними немного поработать. Для обычной взрывчатки эффективно обратное — она не создана для убийства, но при наличии мозгов сработает так, как надо.

Такая работёнка совершается при помощи проверки Разрушения (Инженерное дело + Логика). Всего есть три способа применения этой проверки для увеличения силы урона взрывного оружия и обычной взрывчатки в зависимости от цели, будь то конструкция или живые существа. Вот как это делается.

Для увеличения эффективности взрывного оружия против живых существ используйте проверку Инженерного дела + Логики (2). Каждый успех сверх порога добавляет 1 к СУ взрывного оружия в одной из категорий дистанции. Несколькими успехами можно увеличить СУ в одной категории или их можно разделить между несколькими категориями дистанции. Чтобы это сделать, взрывное оружие необходимо установить в определённом месте. Эту проверку нельзя использовать на оружии с целью увеличить урон после броска или запуска — здесь цель в установке оружия определённым образом для увеличения наносимого урона. Радиус взрыва равен рейтингу взрывчатки в метрах.

Против конструкций всегда используется сила урона взрывного оружия на дистанции вплотную. **Для увеличения эффективности взрывного оружия против конструкций** совершите проверку

ПРИМЕР ГРАНАТОМЁТА

Когда рванула граната, произошло нечто поистине забавное. Несколько кусков шрапнели поцарапали краску стоявшего поблизости от «Еврокара Вествинд», принадлежащего Карсону Эймсу — весьма известному бегущему в тени. Карсон не в восторге от того, что редмондские разборки содрали краску с его машины, и потому решает покончить с этой заварушкой. Он открывает багажник и достаёт оттуда «МСГ-6» — гранатомёт. Заправив в него осколочную гранату, он стреляет в другой конец улочки с мотоциклами.

Этап 1: набираем кубики

Карсон Эймс использует Экзотическое оружие (гранатомёт) 3 + Проворство 3 + 1 (за включённую беспроводную систему смартган для «МСГ-6») и получает общий набор кубиков, равный 7. Осколочная граната имеет радиус взрыва в 20 метров, так что все находящиеся на улочке, и байки в том числе, попадают под удар. У Оды всё ещё осталось простое действие, и он не использовал действие Переместиться в этом ходу, так что он может использовать действие Уйти от огня, чтобы убраться подальше, когда улавливает краем уха характерный «фумп» гранатомёта. Все бандиты уже использовали действие Переместиться или Уйти от огня в этом ходу, так что теперь они точно огребут.

Этап 2: распределяем очки преимущества

Мы сравниваем значение атаки гранатомёта «МСГ-6», равный 8, со значением защиты мотоциклов (7; Тело 4 + Броня 3), бандитов (4; Тело 3 + кожанка 1) и Оды (10; Тело 6 + армированная куртка 4). В случае атак по области сравнивайте значение атаки с наивысшим значением защиты среди всех целей для определения бонусного очка преимущества. Поскольку у Карсона Эймса значение атаки не превышает значение защиты всех целей на 4, он не получает бонусное очко преимущества.

Драка происходила на слабо освещённой улочке, но теперь от уничтоженных мотоциклов валит дым, так что Карсону тяжело увидеть кого-то определённого, что даёт преимущество как бандитам, так и Оде.

Наконец, мы смотрим, может ли какое-то снаряжение помочь одной из сторон, но в данном случае нет.

Этап 3: бросаем кубики и пользуемся преимуществом

Карсон совершает бросок и получает целых 0 успехов. К счастью, у него есть преимущество, и он решает активировать бонус преимущества за 4 очка, чтобы перебросить свои провалы. Он получает 2 успеха. Поскольку он совершает атаку из пусковой установки по определённой области, есть шанс рикошета снаряда. Совершая атаку из гранатомёта на близкой дистанции, стоит помнить, что рикошет равен 2D6 – (чистые успехи) метров. Ведущий скрытно совершает бросок на рикошет и получает 10. Карсон — профессионал, он использует хорошее снаряжение, поэтому у его гранаты есть воздушный подрыватель, который даёт в два раза больше успехов для уменьшения дальности рикошета. Мы берём 10 метров рикошета, вычитаем 4 метра (2 × чистые успехи) и получаем 6 метров. После очередного броска 2D6 получаем 7, так что граната пролетает чуть дальше, прежде чем рвануть.

Ода уверен, что всё же попадает в максимальный радиус взрыва, но при этом он находится недалеко от угла улочки. Он решает продвинуться на 5 метров за угол и распластаться, поскольку продвинулся больше чем на 2 метра при использовании действия Уйти от огня, однако теперь он находится за пределами радиуса взрыва.

Этап 4: выдерживаем урон

А вот тут начинается месиво. Осколочная граната имеет урон 16ф/12ф/8 ф. В эпицентре ничего нет. На дистанции вплотную (12 ф) есть мотоцикл, в то время как на близкой дистанции (8 ф) находятся оставшиеся 4 бандита, два мотоцикла и лидер банды. Совершив проверку Тела 4 для трёх мотоциклов, ведущий получает 1 успех. Те трое, что с цепями набросились на Оду, и тот, что сбежал от первой гранаты, получают при проверке Тела 3 всего 1 успех. Лидер группы совершает проверку Тела 4 и получает 2 успеха.

Этап 5: получаем урон

Начнём с простого. Оде даже не пришлось совершать проверку, поскольку он находится за углом и за пределами радиуса взрыва. Мотоцикл на дистанции вплотную спёкся — он получил 11 ячеек урона сверх тех 7, что получил ранее. Два мотоцикла на близкой дистанции получают 7 ячеек урона каждый (8 – 1), но поскольку ранее они также получили 7 урона, эти железные кони больше никуда не ускачут. Четверо Пятиглазых получают по 6 ячеек урона каждый и больше не сражаются.

ГАЗОВЫЕ АТАКИ

У атак газом есть три характеристики: дистанция, концентрация и СУ. Газ постепенно рассеивается, и его эффективность снижается, но это происходит не мгновенно. У базовой атаки есть значение концентрации, что распространяется по территории для эффективного воздействия, но при этом она не замедляется и не останавливается, проходя через преграды. Если газ заполняет область с ограниченной вентиляцией, концентрация повышается.

Рассеивание газовой атаки основывается на прошедшем времени и расстоянии от начальной точки рассеивания. Дистанция атаки определяет область с полным эффектом атаки. За пределами этой дистанции эффект становится слабее либо в два раза, либо в четыре, либо полностью теряя эффективность. Любые дополнительные эффекты стоит округлять в меньшую сторону. В таблице «Воздействие газа» указаны различные дистанции, на которых газ эффективен, насколько силён этот эффект и длительность воздействия. Указанные в этой таблице раунды обозначают количество раундов после первой атаки.

Если атака остановлена цельной преградой, концентрация поднимается до полной за первые 5 раундов и не снижается до 9–10 раунда. Если атака совершена в закрытом помещении,

ВОЗДЕЙСТВИЕ ГАЗА

ДИСТАНЦИЯ	РАУНДЫ ПОЛНОГО ЭФФЕКТА	РАУНДЫ ПОЛОВИННОГО ЭФФЕКТА	РАУНДЫ ЧЕТВЕРТИ ЭФФЕКТА	РАУНДЫ БЕЗ ЭФФЕКТА
Дистанция	1–5	6–8	9–10	11+
Дистанция × 2	–	1–5	6–8	9+
Дистанция × 3	–	1–4	5–6	7+
Дистанция × 4	–	–	1–5	6+

ПРИМЕР ГАЗОВОЙ ГРАНАТЫ

Денёк у Оды сегодня выдался не лучший, и он оказался посреди общественной демонстрации. Толпа вокруг, разодетая в фирменную атрибутику «Политклуба Хуманис», всё громче сыплет угрозами, так что Ода решает стрельнуть в воздух в надежде создать позитивный контраргумент против фанатизма «ПХ».

Местные офицеры «Странствующих рыцарей» отвечают на это несколькими газовыми гранатами в толпу. Не зная, куда податься, Ода остаётся на месте и ждёт, когда гранаты упадут на землю и начнут распространять газ: только после этого есть смысл куда-то бежать. При желании он мог бы совершить действие Уйти от огня и выбрать направление побега, но в такой плотной толпе бежать особо некуда.

Трое офицеров «Странствующих рыцарей» швыряют гранаты по широкой дуге. Центральная граната пролетает 20 метров вперёд в середину толпы, граната слева — в 10 метрах от центральной, а граната справа — в 20 метрах.

Газовые гранаты имеют дистанцию 5 и начинают источать газ в радиусе 20 метров (дистанция × 4). Ода находится за пределами области эффекта, но если он приблизится к толпе в течение следующих 5 раундов, он попадёт под воздействие четверти эффекта газа.

концентрация повышается за 5 раундов и не снижается до тех пор, пока газ не станет инертным в 10 раунде.

АТАКИ С РАСПЫЛЕНИЕМ

Чем прелестно оружие типа огнемёта, так это тем, что, если цель находится в пределах дистанции, не попасть по ней трудно. Вопрос в том, сколько урона цель получит и насколько велика область, которую вы хотите покрыть? Ответ на этот вопрос позволяет понять, кто здоров, а кто теперь фламбированный.

Совершая атаку с распылением, выберите один из трёх вариантов: прямая линия, нестабильная и дугообразная. Прямая атака — попытка атаковать прямо в цель. Нестабильная атака немного колеблется, покрывая сектор шириной примерно 3 метра. Дугообразная атака покрывает сектор шириной в 10 метров.

Атака по прямой проводится стандартным образом, без изменений значения атаки или силы урона. Любой, кто окажется на пути потока во время распыления, попадёт под эффект атаки. От нестабильной атаки, несколько сложнее уйти, но эффективность её снижена: увеличьте значение атаки на 2 и снизьте СУ на 1. У атаки дугой эти изменения лишь сильнее: увеличьте значение атаки на 4 и снизьте СУ на 3.

При использовании нестабильной атаки или дугообразной вы можете очень быстро двигать поток. При этом вы можете заменить один из кубиков набора на дикий кубик.

СОЗДАНИЕ БОЛЬШОГО ВЗРЫВА

Взрывчатку можно создавать и устанавливать таким образом, чтобы увеличить её эффективность: например, направить взрыв и шрапнель в определённую сторону для получения необходимого результата —взорвать стену или изрешетить приближающихся противников. Гранаты, ракетные снаряды и ракеты созданы для того, чтобы взорваться и запустить шрапнель в мягкие ткани, тем самым нанеся урон. Они не созданы для подрыва конструкций, но на крайний случай сойдут, если с ними немного поработать. Для обычной взрывчатки эффективно обратное — она не создана для убийства, но при наличии мозгов сработает так, как надо.

Такая работёнка совершается при помощи проверки Разрушения (Инженерное дело + Логика). Всего есть три способа применения этой проверки для увеличения силы урона взрывного оружия и обычной взрывчатки в зависимости от цели, будь то конструкция или живые существа. Вот как это делается.

Для увеличения эффективности взрывного оружия против живых существ используйте проверку Инженерного дела + Логики (2). Каждый успех сверх порога добавляет 1 к СУ взрывного оружия в одной из категорий дистанции. Несколькими успехами можно увеличить СУ в одной категории или их можно разделить между несколькими категориями дистанции. Чтобы это сделать, взрывное оружие необходимо установить в определённом месте. Эту проверку нельзя использовать на оружии с целью увеличить урон после броска или запуска — здесь цель в установке оружия определённым образом для увеличения наносимого урона. Радиус взрыва равен рейтингу взрывчатки в метрах.

Против конструкций всегда используется сила урона взрывного оружия на дистанции вплотную. **Для увеличения эффективности взрывного оружия против конструкций** совершите проверку

ПРИМЕР ЭКЗОТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ И РАСПЫЛЕНИЯ

Что хуже всего в Редмондской пустоши, так это безумие её обитателей. В квартирке на третьем этаже живёт парень по имени Джосеф Джонас Джонс, которого его товарищи зовут Трип-Джей, мечтающий вступить в Хэллоуинеры. Он слышит за пределами квартиры звуки заварушки и решает проверить свой самопальный огнемёт. Он выглядывает из окна, видит Карсона Эймса внизу и нажимает на спусковой крючок.

Этап 1: набираем кубики

Трип-Джей использует навык Экзотического оружия (огнемёт) 1 + Проворство 2 и получает целых три кубика в наборе. Карсон Эймс всячески будет стараться уйти от огня и совершает проверку Реакции 5 + Интуиции 5, чтобы не поджариться. На пути пламени есть ещё одна цель — та самая чудесная машина, но уйти от удара она не может, и бросать за неё кубики никто не будет вплоть до четвёртого этапа.

Этап 2: распределяем очки преимущества

У огнемёта значение атаки равно 9, но Трип-Джей распыляет пламя нестабильно, чем повышает это значение на 2 и получает суммарно 11. Сравниваем со значением защиты Карсона Эймса (7; Тело 5 + армированная одежда 2). У Трип-Джея значение на 4 больше, так что он получает бонусное очко преимущества.

Внезапность атаки сверху является вполне адекватной причиной для того, чтобы Трип-Джей получил ещё одно очко преимущества, так что теперь у него их целых 2.

Что же касается снаряжения и качеств, то тут опять всё по нулям, в особенности у уличного нуба с домашним огнемётом.

Этап 3: бросаем кубики и пользуемся преимуществом

Трип-Джей решает рискнуть и быстро помотать из стороны в сторону пламенем. Один из своих кубиков он заменяет на дикий кубик. Как говорится, всё или ничего! Он бросает 3 кубика и получает 1 успех, а также успех на диком кубике (который суммарно даёт ему 3 успеха), после чего использует 2 бонусных очка преимущества, чтобы из выброшенных на кубике 4 получить 5, тем самым увеличивая количество успехов до 5.

Карсон бросает 10 кубиков и получает 3 успеха. Быть прожаренным огнемётом — явно не в его списке дел на сегодня, так что он использует все 4 очка преимущества для переброса 7 провальных кубиков, однако в результате получает только 1 успех.

В итоге у Трип-Джея есть 1 чистый успех против Карсона и все 5 успехов против «Вествинда».

Этап 4: выдерживаем урон

Карсон совершает проверку Тела 5 против изменённой силы урона огнемёта, 3 ф (базовая 3 ф – 1 за нестабильный поток + 1 чистый успех). Он получает 2 успеха. Всё плохо.

«Вествинд» совершает проверку Тела × 2 (12) против изменённой силы урона огнемёта, 7 ф (базовая 3 ф – 1 за нестабильный поток + 5 чистых успехов). На кубиках выпадает 5 успехов.

Переходим к следующему этапу и смотрим, насколько всё плохо!

Этап 5: получаем урон

Карсон получает 1 физический урон и состояние Горение. «Вествинд» получает 2 урона и тоже горит. Сегодня явно не день Карсона.

Инженерного дела + Логики (2). Каждый успех сверх порога увеличивает СУ по конструкции на дистанции вплотную на 1. СУ не может быть выше, чем значение СУ в эпицентре, вне зависимости от полученного количества успехов.

Обычная взрывчатка используется для нанесения урона конструкциям, но метачеловечество придумало немало способов её использования для того, чтобы навредить и телам. Вы можете использовать навык Инженерного дела **для подготовки взрывчатки, определения ключевых или слабых мест конструкций и сосредоточения взрыва в определённом направлении**. Каждый успех при проверке Инженерного дела + Логики добавляет 1 к действующему рейтингу обычной взрывчатки при использовании против конструкций. В этой проверке порога нет, поскольку обычная взрывчатка создана как раз с этой целью. Если же вы хотите нанести урон живым существам при помощи обычной взрывчатки, используйте для проверки выше порог 2. Вне зависимости от того, используется ли проверка для обнаружения слабого места или запихивания взрывчатки в банку с гвоздями, вопрос в эффекте, которого персонаж пытается добиться. Решение принять нужно заранее, поскольку всё и сразу сделать не получится.

Сила урона взрывчатки зависит от её рейтинга — слияния силы и количества взрывчатки, без точного определения любого из этих параметров. Рейтинг используется в качестве базовой СУ против конструкций. Если вы используете взрывчатку против живых существ, то её СУ меняется в зависимости от дистанции: эпицентр — рейтинг, вплотную — рейтинг/2, близкая дистанция — рейтинг/4, радиус взрыва — (рейтинг) метров.

ОКРУЖЕНИЕ И ВИДИМОСТЬ

Различное освещение и окружение может повлиять на бой. Один персонаж может видеть лучше другого, может стоять выше него или же крепче держаться на ногах. Если у одного из персонажей есть очевидное преимущество над противником, он получает очко преимущества. Определённого списка условий, в которых можно получить преимущество, нет. Для примера используйте условия с плохим освещением, где у одного персонажа есть сумеречное зрение или инфразрение, а у другого нет. Персонаж с усиленным зрением в таких условиях может получить преимущество. Когда у бойца есть подобное преимущество над противником, он получает очко преимущества (помните об ограничении в два очка преимущества за боевой раунд).

УРОВНИ ОСВЕЩЕНИЯ

УРОВЕНЬ ОСВЕЩЕНИЯ	ПРИМЕР
Кромешная тьма	Глубокие пещеры, тёмный подвал, нахождение в мусорке
Темнота	Безлунная ночь, тёмная комната, городская подземка
Слабая освещённость	Лунная ночь, индикаторы снаряжения, городской переулок в ночи
Сумрак	Сумерки, комната без рабочего освещения, городской переулок
Хорошее освещение	Облачный день, комната с освещением, городская улица
Яркий свет	Пляж в полдень, промышленное освещение, открытое поле

ЛЕЧЕНИЕ

Мы рассказали вам о том, как причинять другим боль, так что теперь пора поговорить о том, как раны зализывать. Лечение в Shadowrun включает в себя первую помощь, чудесную магию, технологии будущего и поистине героическую скорость естественного заживления. Обратно в бой ворваться куда веселее, чем неделями или месяцами валяться на больничной койке.

Первым делом стоит обсудить порядок. Нужна ли первая помощь перед магическим лечением или после него? Можно ли магическим образом вылечить того, кого уже обработали при помощи аптечных средств? Ответ прост: порядок не имеет значения, разве что сначала лечится критический урон. У каждого персонажа есть несколько возможностей залатать раны, прежде чем окажется, что рану придётся лечить несколько дней. Вопрос в том, как скоро необходимо использовать каждый из вариантов, — ниже вы найдёте всю информацию.

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

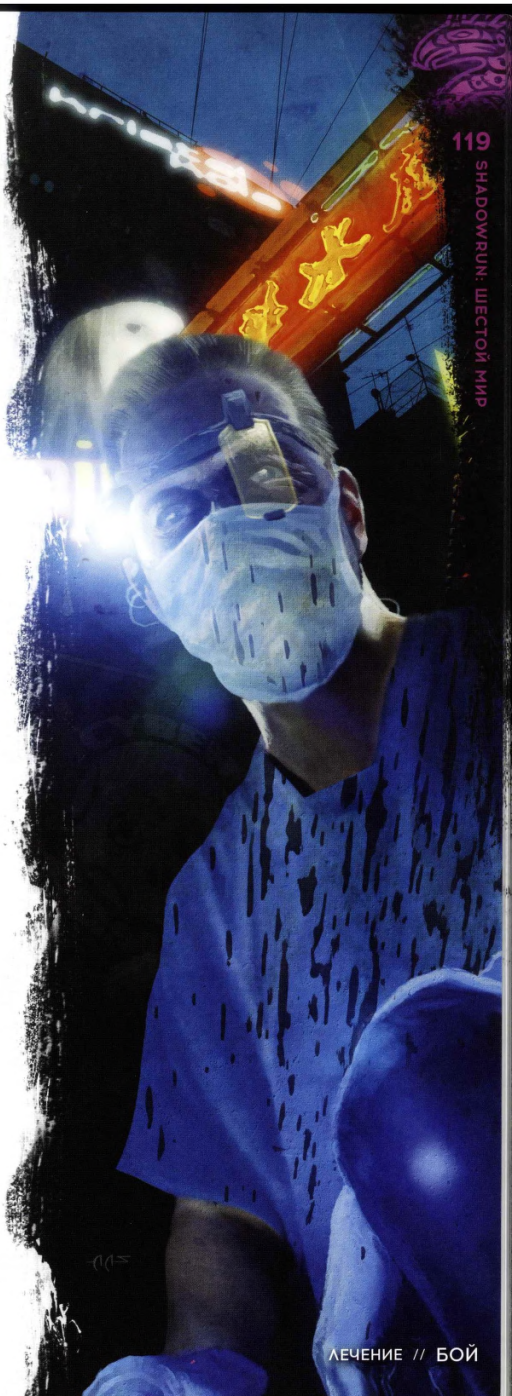
Биотехнологии + Логика (5 – Сущность)

Как можно понять из названия, это, пожалуй, самое первое, что вам стоит использовать из-за весьма небольшого промежутка времени. По окончании боя персонаж, который получил травму, может в течение 1 минуты (или 20 раундов боя, если начинается ещё один бой) получить первую помощь.

Для использования первой помощи персонаж должен иметь соответствующие инструменты, а именно набор первой помощи. Любая проверка без использования набора первой помощи получает штраф –2 к набору кубиков, и для этой проверки также невозможно использование преимущества.

Пройдите проверку Биотехнологий + Логики с порогом, равным 5 – Сущность цели (с округлением в меньшую сторону). Если цель на все 100% состоит из плоти и крови, лечащий персонаж получает 1 автоматический успех вдобавок к своему броску. Таким образом отображается сложность лечения персонажа с металлическими частями или органами, которых у представителей человечества обычно нет. Успехи выше порога успеха используются для лечения единицы оглушающего урона (за исключением истощения) за каждый 1 успех или единицы физического урона или критического за каждые 2 успеха. Истощение вылечить первой помощью нельзя.

Персонаж может получить первую помощь только один раз для каждого ранения.



ПРИМЕР ЛЕЧЕНИЯ

Карсон Эймс прошёл через настоящий ад, но теперь со всей командой уезжает в фургоне. Он валяется без сознания (10 оглушающего урона, 11 физического урона и 2 критического урона), и над ним корпят командный медик Барыга и Щитомордник — шаман Змеи и умелый лекарь. Барыга видит, что Эймс в плачевном состоянии, и он решает использовать первую помощь до того, как истечёт минутный интервал, однако тряска в фургоне усложняет дело.

Барыга совершает проверку Первой помощи: Биотехнологии 5 + Логика 4 с порогом 2 (5 – Сущность 3). Поскольку фургон трясёт, ведущий решает, что в таких условиях Барыга уж больно сильно отвлекается, что не даёт ему использовать преимущество при проверке. Бросив 9 кубиков, Барыга получает 4 успеха. Это на 2 больше порога, что позволяет вылечить 1 критический урон.

Не особо преуспев, Барыга решает подождать с использованием аптечки до тех пор, пока дорога не будет поровнее. Час для применения аптечки у них пока в запасе есть, так что он подключает все датчики и подготавливает аптечку. В нужный момент, когда дорога становится ровнее, Барыга совершает ещё одну проверку Биотехнологий 5 + Логики 4 с порогом 2, на сей раз решая использовать бонус преимущества за 4 очка для добавления своей характеристики Преимущества 5 к броску. Он бросает 14 кубиков и получает 6 успехов благодаря взрывающимся 6. Это на целых 4 больше, чем порог, что позволяет залечить последний критический урон, потратив 1 успех, 2 ячейки физического урона, потратив 2 успеха, и 1 ячейку оглушающего урона, потратив последний 1 успех. Все эти действия приводят Карсона в сознание, хотя боль от ранений крайне неприятная. К счастью, аптечка уже закачивает в него обезболивающее.

Барыга отходит в сторону, чтобы не мешаться Щитомороднику. Тот для сотворения заклинания Исцеление совершает бросок Колдовства 6 + Магии 6 с порогом 2 (5 – Сущность 3, как и раньше). Поскольку Барыга уже вывел Карсона из критического состояния, Щитомордник не станет добавлять преимущество к заклинанию. На брошенных 12 кубиках он получает 5 успехов, что на 3 выше порога для лечения, и эти успехи шаман использует для восстановления ещё 2 ячеек физического урона (2 успеха) и 1 оглушающего урона (1 успех).

У Карсона ещё остались 8 ячеек оглушающего урона и 7 физического. Этот урон ему придётся восстанавливать естественным образом, впрочем, за оказанную ранее услугу уличный доктор ему немножко подсобит на два дня лечения.

Поездка к уличному доктору займёт 2 часа, в ходе которых Карсон отдыхает и совершает две проверки Тела + Воли для заживления оглушающего урона. Он получает 3 успеха при первом броске и 4 при втором. Когда он добирается до уличного доктора, у него остаётся всего 1 оглушающий урон, однако физически он всё ещё весьма помят.

В ходе первого часа в клинике Карсон восстанавливает последнюю ячейку оглушающего урона при помощи естественного заживления благодаря бонусу +2, который он получает от персонала клиники.

По окончании первого дня Карсон совершает первую проверку Тела + Тела + 2 и получает 4 успеха, тем самым снижая количество физического урона с 7 ячеек до 3. Он почти как новенький! Весьма неплохо, в особенности после той передряги, в которую он попал.

АПТЕЧКА

Биотехнологии + Логика (5 - Сущность)

Аптечки — вещь несколько более сложная. Пациент должен быть подсоединён к датчикам аптечки для обследования, после чего он получит необходимые подкожные и внутривенные инъекции. По окончании боя персонаж, получивший травму, может в течение часа подключиться к своей аптечке или к аптечке профессионального доктора. Если персонаж не получает медпомощь в течение часа, применять аптечку станет бесполезно.

Для подключения пациента, получения диагноза и начала лечения при помощи аптечки требуется одна минута. Процесс лечения одной ячейки счётчика состояния занимает 1 минуту (если процесс прервётся, вы наверняка будете знать, сколько ячеек урона успело восстановиться). При каждом использовании аптечки тратится один набор припасов. Нельзя проводить лечение, если для аптечки нет припасов.

Пройдите проверку Биотехнологий + Логики с порогом, равным 5 – Сущность цели. Если цель на все 100% состоит из плоти и крови, лечащий персонаж получает 1 автоматический успех. Как и в случае с первой помощью, аптечка позволяет восстановить биологические повреждения, а не механические. Успехи сверх необходимого порога можно использовать для восстановления единицы оглушающего, физического или критического урона за 1 успех, но урон от истощения аптечкой не восстанавливается.

У использования аптечки есть ограничение: персонажу можно помочь при помощи аптечки только 1 раз для каждой травмы.

МАГИЯ

Колдовство + Магия (используя заклинание Исцеление или подобное ему)

Чудеса магии велики и многолики. Лечебные чары — одни из самых распространённых для тех, кто работает на улицах. Некоторые используют свои навыки, зарабатывая на лечении бандитов; другие работают на команду бегущих в тени, помогая их товарищам продолжать сражаться, когда во все стороны летят пули. Те же, у кого поистине золотое сердце, работают обычными уличными лекарями, что даёт жителям трущоб возможность быть здоровыми.

Что хорошо в лечебной магии, так это то, что работает она со скоростью заклинания — стоит только заклинание сотворить, как эффект тут же срабатывает.

Лечебная магия может восстанавливать как физический, так и оглушающий урон, но не урон от истощения. Остаточная энергия изнуряющего течения маны не даёт лечебной магии восстанавливать повреждённые маной ткани. Как и в случае с аптечкой, чистые успехи можно использовать для восстановления одной ячейки физического, оглушающего или критического урона за успех. Подробнее о заклинаниях исцеления см. на стр. 135.

Персонажа можно исцелить при помощи магии только один раз для каждой травмы.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ЗАЖИВЛЕНИЕ / МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

(варьируется в зависимости от вида урона)

После использования всех остальных вариантов лучшим лекарством остаётся лишь отдых и, возможно, помощь квалифицированного (или же командного) медика. В ходе отдыха персонаж попросту не выполняет утомительных физических или умственных действий — всё, что требует броска кубика, прерывает отдых. Медицинская помощь даёт бонус к броску заживления. Если персонаж, изучивший навык Биотехнологий, приглядывает за вашим персонажем как минимум половину периода отдыха, раненый получает бонус +2 к набору кубиков для проводимых далее проверок лечения.

Естественное заживление происходит одновременно как для оглушающего, так и для физического урона, однако с разными скоростями в зависимости от вида урона. Однако они происходят одновременно и параллельно друг другу. Модификаторы ранений не применяются к этим проверкам.

Для лечения оглушающего урона совершайте проверку Тела + Воли раз в час. Каждый успех вылечивает единицу оглушающего урона после часа отдыха.

Для лечения физического урона совершайте проверку Тела + Тела раз в день. Каждый успех восстанавливает единицу физического урона после дня отдыха.

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Тело + Тело – модификаторы ранений

Иногда рана подталкивает вас куда ближе к смерти, чем вам хотелось бы, после чего придётся лечить критический урон. Лечится он аналогично ячейкам физического урона, исцелить его необходимо, чтобы персонаж пришёл в сознание. Если персонаж получает (Тело × 2) ячеек критического урона, он мёртв и не может быть исцелён каким-либо образом.

ТОКСИНЫ И НАРКОТИКИ

В Шестом мире вам мешают и помогают не только стрельба и дикая мана. Иногда вашим врагом становятся химикаты — молекулы могут навредить вам не хуже пули в лоб или же, наоборот, дать такое преимущество, которое вы не можете себе позволить аугментациями. Токсины и наркотики в Shadowrun многочисленны и разнообразны. Первые обычно используются в качестве оружия, вторые же — в качестве развлечения или усиления. В этом разделе мы обсудим как хорошие, так и плохие стороны зависимости от этих веществ, однако способы стать от них зависимым мы опустим. Можете воспринимать Зависимость как качество (стр. 76). Цены на токсины и наркотики вы найдёте на стр. 311.

Токсины и наркотики имеют общие характеристики для определения использования веществ в игре.

ПУТЬ ВВЕДЕНИЯ

Путь введения — это способ доставки токсина к цели.

Вдыхаемые токсины применяются в виде аэрозоля, спрея или газа, который жертва должна вдохнуть. Противогазы, химическая герметизация и активный внутренний воздушный баллон дают иммунитет к вдыхаемым токсинам. Цель также может задержать дыхание на Тело × 10 боевых раундов.

Инъекционные токсины необходимо ввести в кровь цели при помощи дротика, подкожной иглы или пореза. Ими также можно покрывать оружие ближнего боя, но воздействовать на цель они будут только при успешной атаке, наносящей физический урон.

Контактные токсины могут быть твёрдыми, жидкими или газообразными. Вред они причиняют через кожу. Если токсин жидкий, им можно покрыть оружие ближнего боя. В этом случае его можно применить при успешной атаке ближнего боя, даже если атака не наносит урона. Химическая герметизация (стр. 266) даёт полную защиту от этого пути введения, если только не будет нарушена.

Поглощаемые токсины жертва должна принять внутрь. Могут быть как твёрдыми, так и жидкими. Поскольку такой токсин нужно съесть или выпить, обычно на проявление эффекта требуется больше времени.

СКОРОСТЬ

Скорость показывает, насколько быстро жертва испытывает на себе эффекты токсина. Эти эффекты всегда применяются в конце боевого раунда. **Немедленно** означает, что эффект применяется в конце того же боевого раунда, в котором жертва подверглась воздействию токсина. Скорость в 1 боевой раунд показывает, что эффект вступает в действие в конце следующего боевого раунда и так далее.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Показывает, насколько долго вещество остаётся в крови. Этот параметр необходим для определения концентрации.

СИЛА

Показывает, насколько силён токсин. У тех токсинов, что наносят урон, будь то физический или оглушающий, сила является СУ для атаки. Проверка **Сопротивления токсинам** (Тело + Воля + рейтинг подходящего защитного снаряжения/системы) используется для снижения урона. Если сила вещества снижается до 0, то урон больше не наносится и прочие эффекты перестают действовать, если в описании вещества не указано иного. Некоторые токсины не причиняют урона, а сила используется для определения воздействия других эффектов. Если проверка Сопротивления токсинам снижает силу токсина до 0, то никакие эффекты не действуют, если в описании вещества не указано иного.

ЭФФЕКТ

Показывает, что происходит с целью, подвергшейся воздействию токсина. Многие токсины наносят только урон — в этом случае эффект показывает тип урона. Урон от токсинов восстанавливается аналогично другим ранениям. У некоторых токсинов иные эффекты — например, дают определённое состояние (стр. 52). Эти состояния указаны в этой графе и пояснены в описании вещества. Если не сказано иного, все эффекты действуют до тех пор, пока сила токсина не снизится до 0 при помощи проверки Сопротивления токсинам. Если тело полностью сопротивляется воздействию токсина, состояния не применяются, если в описании вещества не указано иного.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Иногда персонаж получает крупную дозу токсинов. Если цель единовременно подвержена воздействию более одной дозы токсина, увеличьте силу токсина на 1 за каждую дополнительную дозу. Также, если персонаж долгое время взаимодействует с токсином, эффект может быть увеличен. Если жертва находится под воздействием токсина после 10 боевых раундов, выполните ещё одну проверку Сопротивления токсинам и повторяйте её каждый раз через каждые 10 боевых раундов. За каждую последующую проверку Сопротивления токсинам после первой увеличивайте силу токсина на 1.

АНТИДОТЫ

Для того чтобы антидот сработал на полную и нейтрализовал действие токсина, его необходимо принять до того, как токсин начнёт действовать. Если принять антидот после начала действия токсина, он не снизит получаемый урон, но может снизить длительность и другие эффекты токсина. Для некоторых токсинов попросту нет эффективного антидота, в особенности если речь идёт о нейротоксинах. Если цель получает критический урон от токсина, использование подходящего антидота предотвращает любой продолжительный урон.

ТОКСИНЫ

Токсины — общий термин для множества веществ, включающие в себя снотворные, нервнопаралитические вещества, сыворотки правды и тому подобное. Если вы собираетесь использовать вещество в качестве оружия, а не для того, чтобы усилить себя или словить кайф, то оно подпадает под эту категорию. Ниже приведена лишь немногая часть химического вооружения, которое может встретиться бегущим в тени и которое они могут использовать как для защиты, так и для нападения. Ведущим стоит помнить, что ветер и прочие условия окружения могут рассеять газообразные токсины, если они будут использованы не в помещении.

ГАММА-СКОПОЛАМИН

- **Путь введения:** инъекционный.
- **Скорость:** немедленно.
- **Длительность:** (6 – Тело) × 30 минут, минимум 30 минут.
- **Сила:** 12.
- **Эффект:** Неподвижность, Ошеломление, сыворотка правды (см. описание).

Весьма неприятный агент, извлекаемый из паслёна, — нейромышечное блокирующее вещество, парализующее цель. Действует мгновенно, вызывает сонливость, расширение зрачков, потерю речи, галлюцинации и паралич. Полная длительность эффекта — час. По окончании первоначального эффекта в течение ещё одного часа остаток вещества в организме жертвы действует как «сыворотка правды». Снизьте Волю цели на 3 (минимум до 1) на оставшееся время действия токсина.

НАРКОДЖЕКТ

- **Путь введения:** инъекционный.
- **Скорость:** немедленно.
- **Длительность:** (6 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 15.
- **Эффект:** оглушающий урон.

Стандартный транквилизатор, обычно используется вместе с дротиковым оружием. Не имеет побочных эффектов.

«НЕЙРОПОДАВИТЕЛЬ (VIII, IX, X)»

- **Путь введения:** вдыхаемый, контактный.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.
- **Длительность:** (6 – Тело) × 10 минут, минимум 10 минут.
- **Сила:** VIII — 9; IX — 12; X — 15.
- **Эффект:** оглушающий урон, Ошеломление.

«Нейроподавитель» не имеет цвета и запаха. Это стандартный в отрасли усыпляющий газ, используемый для экстренных ситуаций сдерживания, имеющий несколько концентраций. «Нейроподавитель VIII» становится полностью инертным через 10 минут после контакта с воздухом; «Нейроподавитель IX» и «X» становятся полностью инертными через 1 минуту.

«ПЕРЕЧНЫЙ УДАР»

- **Путь введения:** вдыхаемый, контактный.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.

- **Длительность:** (8 – Тело) × 20 минут, минимум 20 минут.
- **Сила:** 11.
- **Эффект:** оглушающий урон, Ослепление I, Ошеломление, Тошнота.

«Перечный удар» — раздражитель, совмещающий в себе Си-Эс и капсаицин, выделяемый вместе с другими химикатами из активных ингредиентов острого перца. Обычно выпускается в виде жидкого спрея для персональной защиты и отпугивания. Это вещество зачастую имеет RFID-метки или особую краску для последующего опознания жертв. Цель «Перечного удара» чувствует сильное жжение на попавшем под действие спрея участке кожи. Эффект усиливается при попадании в глаза, нос или рот. Жертва, которой прыснули этим веществом в глаза, с трудом видит и дышит.

РВОТНЫЙ ГАЗ

- **Путь введения:** вдыхаемый.
- **Скорость:** 3 боевых раунда.
- **Длительность:** (6 – Тело) минут, минимум 1 минута.
- **Сила:** 9.
- **Эффект:** Ошеломление, Тошнота.

Используется для подавления массовых выступлений. Газ вызывает тошноту и сильную необходимость изрыгнуть содержимое желудка. Рвотный газ становится инертным через 2 минуты после контакта с воздухом.

«СЕМЬ-7»

- **Путь введения:** вдыхаемый, контактный.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.
- **Длительность:** (6 – Тело) × 10 минут, минимум 10 минут.
- **Сила:** 12.
- **Эффект:** Ослепление I, Ошеломление, Тошнота, физический урон.

Ещё один газ без цвета и запаха, разработанный специально для преодоления способов химической защиты. Вдобавок к нанесению физического урона «Семь-7» вызывает у жертв спазм, тошноту и двоение в глазах. «Семь-7» окисляется и становится инертным через 10 минут после контакта с воздухом.

СИ-ЭС / СЛЕЗОТОЧИВЫЙ ГАЗ

- **Путь введения:** вдыхаемый, контактный.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.
- **Длительность:** (6 – Тело) × 5 минут, минимум 5 минут.
- **Сила:** 8.
- **Эффект:** оглушающий урон, Ошеломление, Тошнота.

Си-Эс — газ-раздражитель, воздействующий на слизистые оболочки глаз, носа, рта и лёгких. Наибольшую опасность представляет вдыхание газа. Вызывает реакцию физиологической паники: увеличивает скорость сердцебиения, одышку и так далее. Газ Си-Эс становится инертным через 2 минуты после контакта с воздухом.

НАРКОТИКИ

Наркотики — это токсины, которые вы принимаете по своей воле. Они варьируются от простого пива до мощных усилителей продуктивности и настроения. Они могут сильно повлиять на личность и настрой персонажа. Если персонаж получает кайф от наркотиков, не стоит это приуменьшать — в данном случае отыгрыш роли поощряется. При принятии наркотиков поведение обычно резко меняется. В зависимости от наркотика персонаж может быть самозабвенно счастлив или катастрофически расстроен. Он может быть сексуально возбуждён с сопутствующим раскрепощением или без него. Он может впасть в паранойю и убийственную ярость. У наркотиков те же характеристики, что и у токсинов.

АЛКОГОЛЬ

- **Путь введения:** поглощаемый.
- **Скорость:** 1 минута.
- **Длительность:** (8 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 6.
- **Эффект:** –1 к Реакции, –1 к Логике, Устойчивость к боли (стр. 74).

Алкоголь используется по всему миру: начиная от вина и пива и заканчивая самогоном. При этом его с чем только не смешивают, чтобы заглатывать это пойло было приятно. Но поскольку ферментация и обработка требуют затрат нюйен, то на сей день это скорее синтаголь — синтетический алкоголь.

«БЛАЖЕНСТВО»

- **Путь введения:** вдыхаемый, инъекционный.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.
- **Длительность:** (6 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 8.
- **Эффект:** –1 к Реакции, –1 к Воле, Устойчивость к боли (стр. 74).

Транквилизирующий наркотик, опиат, синтезированный из цветков мака. Назван в честь ощущений, испытываемых принявшим. При попытке отыграть зависимого от «Блаженства» персонажа можете сделать ставку на эскапизм — персонаж может использовать наркотики для того, чтобы уйти от хаотичной неудовлетворительной реальности.

«ГЛУБИННАЯ ТРАВА»

- **Путь введения:** вдыхаемый, поглощаемый.
- **Скорость:** немедленно.
- **Длительность:** (6 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 7.
- **Эффект:** +1 к Воле, заставляет Пробуждённых персонажей видеть в астрале.

«Глубинная трава» — наркотик, созданный карибскими унганами из Пробуждённых водорослей. Он крайне заманчив для Пробуждённых и порой используется для подготовки к одержимости. «Глубинная трава» заставляет любого активного пользователя магии использовать Внимание в астрале, даже если адепт этого не может. По окончании эффекта принявший «Глубинную траву» получает штраф –1 ко всем наборам кубиков на на ту же длительность, что и изначальный эффект. В получаемой возможности видеть в астрале есть своя опасность — она привлекает ненужное внимание. Отыгрыш эффектов «Глубинной травы» может включать в себя отыгрыш персонажа, который «не совсем тут», поскольку так и есть.

«ДЖАЗ»

- **Путь введения:** вдыхаемый.
- **Скорость:** немедленно.
- **Длительность:** 10 × 1D6 минут.
- **Сила:** 9.
- **Эффект:** +1 к Реакции, +2D6 куб. ин.

«Джаз» — стимулятор, созданный для дежурных офицеров правопорядка, сталкивающихся с аугментированными уличными самураями. Обычно поставляется в одноразовых ингаляторах (или «вдохах»). Когда эффекты «Джаза» заканчиваются, использовавший его персонаж испытывает мощный приступ ломки: преисполнившись отчаяния и досады, он получает состояние Ошеломление (стр. 53) на время, равное длительности изначального эффекта. Принявшие «Джаз» беспокойны и гиперактивны, словно двухлетки на кофеине. Отыгрыш эффектов «Джаза» — это отыгрыш того, у кого слишком много энергии и слишком мало внимания.

«ДЗЭН»

- **Путь введения:** вдыхаемый.
- **Скорость:** 5 минут.
- **Длительность:** 10 × 1D6 минут.
- **Сила:** 7.
- **Эффект:** –2 к Реакции, +1 к Воле, –1 кубик для действий, связанных с физическими характеристиками.

Психоделический галлюциноген, популярный среди тех, кто стремится уйти от реальности или желает погрузиться в своеобразный транс. На забеге не особо помогает, если только вы не одурманите им своих противников.

«ДОЛГИЙ ПУТЬ»

- **Путь введения:** инъекционный.
- **Скорость:** 10 минут.
- **Длительность:** 4 дня.
- **Сила:** 11.
- **Эффект:** блокирует необходимость спать.

«Долгий путь» — это комбинация синтетических гормонов и прочих регулирующих мозговую активность химикатов. Он стимулирует мозг и позволяет принявшему не спать. Персонаж под действием «Долгого пути» может оставаться без сна в течение четырёх дней без получения

модификаторов за утомление или усталость. Однако по окончании этого времени принявший наркотик немедленно теряет сознание и крепко спит в течение 8D6 часов. Если персонаж не спит в течение этого периода, он получает состояние Утомление I (стр. 54), видя при этом галлюцинации и не имея возможности сосредоточиться. Если принять вторую дозу «Долгого пути» после окончания действия первой, персонаж может оставаться без сна в течение дополнительных (1D6/2) дней, но при этом получает состояние Утомление I. Третья доза позволяет не спать в течение 1 дня, при этом получая состояние Утомление II. Четвёртая доза даёт ещё 1 день и состояние Утомление III. Последующие дозы не имеют эффекта, а принявший их получает 12 оглушающего урона (без сопротивления) и ломку, описанную выше. После этого «Долгий путь» уже не может блокировать необходимость спать вне зависимости от количества принятых дополнительных доз. Если при помощи пластыря-стимулятора держать персонажа в сознании, состояние Утомление III будет сохраняться до тех пор, пока он не отдохнёт в течение 8D6 часов (что скорее будет похоже на кому).

«ЗУБРИЛА»

- **Путь введения:** вдыхаемый, поглощаемый.
- **Скорость:** 10 минут.
- **Длительность:** (12 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 8.
- **Эффект:** +1 к Реакции, +1D6 куб. ин.

«Зубрила» — крайне популярный стимулятор. По окончании действия этого наркотика использовавший его персонаж испытывает мощный приступ ломки и получает 6 оглушающего урона (без сопротивления). Использовавшие «Зубрилу» находятся в состоянии гипербдительности, вплоть почти до паранойи. Они быстро реагируют, порой даже не думая, и склонны к иррациональным всплескам эмоций. Прочие частые побочные эффекты включают в себя дрожь и нервозность.

«КАМИКАДЗЕ»

- **Путь введения:** вдыхаемый.
- **Скорость:** немедленно.
- **Длительность:** 10 × 1D6 минут.
- **Сила:** 10.
- **Эффект:** +1 к Телу, +1 к Проворству, +2 к Силе, +1 к Воле, +2D6 куб. ин., Устойчивость к боли (стр. 74).

«Камикадзе» — специализированный боевой стимулятор. По окончании действия наркотика использовавший его персонаж испытывает мощный приступ ломки и получает –1 к Реакции, –1 к Воле и состояние Утомление II на время, равное двойной длительности эффекта наркотика. Он также получает 6 оглушающего урона (без сопротивления).

Продолжительное использование «Камикадзе» имеет разрушительные последствия для метаболизма пользователя. Крупные дозы вызывают возбуждение, дрожь, моментальную эйфорию и расширение зрачков. Превышение дозы (на грани с передозировкой) вызывает чувство тревоги, галлюцинации и неконтролируемое движение мускулов. Более высокие дозы приводят к летальному исходу. Пользователи «Камикадзе» почти безумны, чувствуют себя бессмертными и едва ли думают о собственном благополучии. Наблюдать за ними забавно, главное — не стоять у них на пути.

НИТРО

- **Путь введения:** вдыхаемый.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.
- **Длительность:** 10 × 1D6 минут.
- **Сила:** 12.
- **Эффект:** +2 к Силе, +2 к Воле, +2 к Вниманию, +1D6 куб. ин., Устойчивость к боли (стр. 74).

Нитро — мощный стимулятор, способный с лёгкостью прикончить потребителя. Это опасная комбинация мощных наркотиков, столь любимая троллями из банд. По окончании действия наркотика принявший получает 9 оглушающего урона (без сопротивления) и получает штраф –2 ко всем проверкам (включая сопротивление урону) на время, равное длительности изначального эффекта. Потребители нитро чувствуют, что полны энергии, но страдают от снижения внимательности и постоянно разговаривают (в том числе сами с собой).

НОВАКОКС

- **Путь введения:** вдыхаемый, инъекционный.
- **Скорость:** 1 боевой раунд.
- **Длительность:** (10 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 12.
- **Эффект:** +1 к Реакции, +1 к Харизме, +1 к Вниманию, Устойчивость к боли (стр. 74).

Стимулятор из листьев коки — новакокс — является наркотиком для общения, вызывающим привыкание. По окончании действия наркотика Харизма и Воля снижаются до 0 на время, равное длительности изначального эффекта.

«ПСИХЕЯ»

- **Путь введения:** поглощаемый.
- **Скорость:** 10 минут.
- **Длительность:** (12 – Тело) часов, минимум 1 час.
- **Сила:** 8.
- **Эффект:** +1 к Логике, +1 к Интуиции.

Дизайнерский стимулятор, особо ценимый магами и техномантами. Вдобавок к указанным выше эффектам Пробуждённые и Проявившиеся пользователи наркотика получают штраф –1 за каждое длительное заклинание или сложную форму вместо стандартных –2. Принявшие «Психею» одновременно гипервнимательны и отстранены, они с лёгкостью погружаются в детали и с одержимостью относятся к некоторым фактам или проблемам.

МАГИЯ

КОЛДУНСТВО ЗАБАВЫ И ДЕНЕГ РАДИ

Если вы маг, то вы уникальная снежинка. Вы могучи. Вы желанны. И на вас охотятся.

Вы можете делать то, на что другие неспособны, при этом вы сами можете не знать, как вашей силой управлять в полной мере. У вас могут быть способности, о которых другие могут лишь мечтать, но в сравнении с сильными мира сего вы жалки. Этого достаточно, чтобы сделать вас целью, но может быть недостаточно, чтобы вас спасти. Если только вы не *сделаете* так, чтобы этого было достаточно.

О магической науке говорили — и продолжают говорить — в залах столь величественных заведений, как Массачусетский технологический и тавматургический институт, но лишь немногие Пробуждённые изучали её таким образом. Большинству бегущих в тени приходилось учиться методом проб и ошибок, оказываясь в передряге и видя, что их силы могут помочь им из них выбраться.

Улочки Шестого мира полнятся трупами тех, кто не сумел научиться достаточно быстро.

Ману можно направлять различными способами, и те, кто изучает магию, будь то в университете или на улицах, постоянно изобретают новые способы её применения. Границы между различными школами и категориями не всегда ясны, и попытки понять, почему одни могут при помощи маны вытворять то, на что другие неспособны, уже не одного профессора тавматургии довели до безумия. Однако, несмотря на неуверенность и размытость границ, разум метачеловека требует организации, так что вот вам самые распространённые способы использования маны Пробуждёнными.

Заклинания: классика. Это первое, что приходит на ум, когда речь заходит о магии. Размахиваешь руками, что-то говоришь, и вуаля — происходит нечто невозможное. Правда, в Шестом мире вам не нужны жесты, слова и магические ингредиенты — достаточно воли, знаний и способности воплотить желаемое в реальность. С другой стороны, многие маги влюблены в драматизм слова или жеста, ведь это же так круто — стрельнуть молнией из пальца или открыть рот и плюнуть кислотой, да? Тем более, если вам довелось повстречать на своём

пути магов, вы наверняка уже знаете об их склонности к драматизму.

Астральная реальность: об этом маги, правда не все, узнали после Пробуждения — ману можно не только использовать. Если правильным образом настроиться, можно увидеть, как всполохи и полосы маны парят сквозь мир. Конечно же, если так сделать, то весь остальной мир практически исчезает из поля зрения, но такова жизнь — всегда приходится идти на компромиссы. Эксперты, которые всякому дают название, достаточно быстро окрестили этот план существования астральным, поскольку он был очень похож на измерение, давно существовавшее в гипотезах. Получение информации посредством тщательного изучения этого измерения и поиск способа проецирования своего сознания в астрал полностью стали крайне важными магическими навыками.

Воплощение: всякое открытие в Шестом мире практически всегда не без подвоха. Сначала оказалось, что существует мана. Затем — что её можно ощущать при помощи изменения восприятия, а потом — ещё и что металюди были не единственными «пришельцами». Мир, или, точнее говоря, метавселенная, полон существ, представляющих собой сущности некоторых аспектов нашей реальности. В этом мире множество животных, поэтому существуют и дикие существа, известные как духи зверей. Есть создания, что представляют собой ключевые стихии: духи воздуха, воды, огня и земли. Также есть духи, принимающие метачеловеческое обличие и нрав, потому что абра-кадабра-сим-салабим-ляськи-масяськи — никто на самом деле не знает почему. Более того, у таких духов зачастую есть своё родное измерение, из-за чего и без того огромная метавселенная каким-то образом кажется куда бесконечнее физической вселенной, в которой все живут.

О метапланах известно многое, но первая вещь, которую стоит знать Пробуждённым, весьма проста: в них полно духов, которых можно призвать и которыми можно управлять. Эти духи стали крайне полезными для многих бегущих в тени и крайне опасными для тех, кто стоит у них на пути. Корпорации, конечно же, тут же начали обустраивать астральную безопасность: теперь в каждом уважающем себя заведении за углом будут поджидать духи, которые осложнят вам жизнь. Или вовсе сократят её.

Зачарование: к этой области магии человечество стремилось, пожалуй, дольше, чем к остальным. В Древней Греции у Персея был магический щит и меч, а у Аякса с Ахиллесом было по магическому щиту во времена Троянской войны. В шумерской мифологии Мардук сражался при помощи воздушного оружия Имхуллу против Тиамат во время сотворения мира. У вас же есть защитные амулеты, охранные символы, талисманы, счастливые камни, назары от сглаза и много всякой всячины. В наши же дни есть телесма, источники и подготовленные заклинания, чтобы сдерживать магию и порой выпускать её в нужный момент.

Способности адептов: у некоторых Пробуждённых магия завязана не на заклинаниях или духах — она течёт по их телу и усиливает их мускулы, нервы, кости и прочие части, тем самым выводя их по силе за пределы обычных человеческих возможностей. Они могут стать сильнее, быстрее, умнее или обаятельнее. Свои органы чувств они могут усилить так, что не сравнятся никакие импланты. Они сверхлюди — у них есть всё то, о чём мы мечтали… и чего мы боимся.

Вот что делает магия. Как? Про это мы подробно поговорим в этой главе.

ОСНОВЫ МАГИИ

НАВЫКИ

Основными навыками для Пробуждённых являются Колдовство, Воплощение и Зачарование, в то время как Астрал используется на астральном плане для чтения ауры и сражения с астральными созданиями. Три основных магических навыка связаны с характеристикой Магии, в то время как Астрал связан с Интуицией. Большое количество магических действий используется против других персонажей или существ, а значит, большинство проверок будут встречными.

ИСТОЩЕНИЕ

Магия утомляет. Чем больше вы с ней пытаетесь что-то сделать, тем больше она сил у вас забирает. Это отражается через концепцию истощения, что представляет собой урон, которому Пробуждённый персонаж должен сопротивляться после использования магии. Обычно истощение наносит оглушающий урон, хотя при некоторых условиях может и физический. Условия описаны в разделах «Заклинания», «Воплощение», «Адепты» и «Зачарование».

Многие Пробуждённые обучаются противостоять усталости при сотворении заклинаний, и зачастую со временем они становятся лучше в этом деле. Броски кубиков для сопротивления истощению различаются в зависимости от традиции Пробуждённого персонажа — необходимо пройти проверку характеристики, соответствующей выбранной традиции + Воля, и в таком случае урон от истощения снижается на 1 за каждый успех, вплоть до 0. Урон от истощения нельзя исцелить при помощи большинства методов лечения, кроме отдыха, так что ни магия, ни аптечка тут не помогут. Однако урон от истощения можно вылечить, потратив преимущество.

ТРАДИЦИИ

Магия в Шестом мире — дело крайне индивидуальное. Каждый адепт, заклинатель, призыватель, маг и прочий сброд самостоятельно учится управлять потоками маны и фокусировать свой разум. В целом слова и пассы необязательны для применения заклинаний, но многие Пробуждённые используют их, чтобы сосредоточиться.

На магию также влияют предрассудки и взгляды на мир каждого отдельного метачеловека. Это естественно, поскольку каждый в мире постоянно фильтрует получаемую информацию через собственный жизненный опыт и верования, и потому у каждого определённый способ восприятия мира. На это восприятие многое влияет, включая культуру, взрастившую индивидуума, или культуры, которые в какой-то момент жизни ему повстречались, нашли отклик в душе и помогли понять мир.

В отношении Пробуждённых эти факторы называются **традициями**. Традиции оказывают огромное воздействие на Пробуждённого в процессе обучения магии. Если вы видите мир через призму религиозной традиции, вы можете интегрировать магию в свой взгляд на мир, оценивая то, как магия отражает или не отражает волю вашего божества. Если вы родом из строгой, древней и далёкой культуры вроде нигерийских игбо или североамериканских сиу, то, может быть, у вас в запасе множество историй и сказаний, которые помогут вам понять место магии в мире, чтобы в дальнейшем использовать эту основу по мере того, как вы открываете для себя способности магии.

В Шестом мире сосуществуют многочисленные культуры и верования, среди Пробуждённых царит разнообразие традиций. В этой книге мы расскажем о двух из них, которые могут показаться комплексными отражениями двух предустановленных путей понимания магии, — герметическая традиция и шаманская. Существует превеликое множество и других традиций, и все они играют роль во взаимодействии Пробуждённых с маной.

У каждой традиции есть своя характеристика, используемая в некоторых случаях — начиная от сопротивления истощению и заканчивая значением атаки в астрале.

ГЕРМЕТИЗМ

Характеристика традиции: Логика

Интерпретации герметизма за века изменились, но герметические верования Шестого мира сосредоточены на одном ключевом аспекте: пускай магия не до конца понятна, она закономерна. Герметисты применяют научный подход к магии и тщательно проводят испытание за испытанием, эксперимент за экспериментом для понимания основ логики. Неудивительно, что на факультетах наиболее известных тавматургических университетов мира работают именно маги герметической традиции.

Герметисты гордо считают себя наследниками древней традиции понимания законов мира и управления ими. При любом удобном случае они подчёркивают, что Исаак Ньютон большую часть жизни занимался алхимией, а вовсе не физикой, и что репутация Джона Ди и Алистера Кроули, маргинальных учёных своих эпох, резко возросла в результате Пробуждения. Поскольку герметисты полагают, что они понимают магию, то они также думают, что это делает их изыскания лучше любой другой ветви исследований, поскольку понимание у других завязано лишь на этот мир. Этот факт лишь укрепляет мнение, что они — заносчивые снобы. Они эту репутацию принимают, парируя, что возможность подкрепить свои слова доказательствами не является заносчивостью.

ШАМАНИЗМ

Характеристика традиции: Харизма

Представители шаманизма очень хотят показать, что думают по поводу герметизма, и мнение это выражается при помощи среднего пальца. Для них желание герметистов всё разложить по полочкам в равной степени кажется забавным и бесящим. Они слегка изменили старую поговорку, говоря, что писать про магию — это как танцевать об архитектуре. Магию нужно чувствовать и ощущать, а не изучать в стерильных лабораториях и скучных классах. Они указывают на то, что сама концепция различных традиций показывает, что магия индивидуальна и что холодный расчёт герметизма неспособен учесть вариативность и силу различных форм магии.

Шаманы считают, что магию нужно не изучать, а испытывать, пропускать через себя. Да, это может привести к непредвиденным результатам и травмам тела и разума, но то же самое справедливо для искусства, любви и вообще существования — так почему же магия должна быть исключением?

Герметисты считают их магию неряшливой и нестабильной, а шаманам как раз это и нравится.

РАСПОЗНАНИЕ МАГИИ

Иногда магия проявляется в материальном мире смело и ярко — любой волшебник хочет, чтобы его огненные шары и ветвистые молнии не только обжигали противников, но и внушительно выглядели. Однако многие заклинания более эффективны, когда никто даже не подозревает, что они действуют. Запутывающая иллюзия, скрывающая невидимость, едва уловимое заклинание, которое взрывается рядом с головами противников так, что они ничего не успевают заметить. Всё это требует искусности. Так как же понять, что на вас воздействуют магией, и, что важнее, как понять, когда её готовятся применить именно против вас?

В первую очередь и лучше всех замечают магию другие Пробуждённые. Скрытое от физического мира заклинание освещает астрал подобно масляному светильнику, коммуникатору с самыми яркими настройками или другому источнику света, который вам хотелось бы представить. Член команды, который видит в астрале, изрядно подсобит вам в деле обнаружения магии.

Впрочем, гарантией обнаружения они не являются. На каждое действие есть противодействие, и для каждого метода обнаружения информации есть способ её сокрытия. Если у вас нет способа видеть в астрале, то вы глупцы; если же вы для обнаружения магии полагаетесь только на астрал, то вы трупы.

Как ещё можно понять, что была использована магия? Вот вам некоторые подсказки.

Узнайте, как мир работает и как он не работает. Лучший способ заметить что-то неестественное — понять, что является естественным. И вот

тогда вы осознаете, чего происходить не должно. Шестой мир — определённо запутанное и сложное место, в котором течение жизни может быть странным и удивительным. Однако внимательное наблюдение поможет вам понять, когда что-то идёт не так. В ночной клуб только что влетела орава пикси, разбрасывая по пути блёстки? Ничего удивительного. Кентавр с грохотом несётся по трассе I-5 на «Хёндэ Син-Хён»? Скорее всего, это иллюзия, поскольку «Хёндэ» ещё не выпустил модель для кентавров. Внимательное наблюдение всегда помогает.

Найдите центр. Критическим аспектом магии Шестого мира является то, что для большинства заклинаний сотворяющий их должен видеть свою цель. Так что если происходит что-то странное и вы не уверены, магическая ли у этого события природа или естественная, то ищите центр происходящего. Затем посмотрите, есть ли кто-то рядом с центром, кто всячески осматривается по сторонам, чтобы видеть всё, что нужно. Если видите, то, скорее всего, происходящее — магия, а тот, кто находится в центре, — заклинатель.

Помните, что порой нужны жесты. Нужны ли жесты для сотворения магии? Нет. Их всё ещё используют? Ясен пень. Следите за шевелением пальцев. Если видите, то, скорее всего, перед вами заклинатель.

ИГРОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Для того чтобы обнаружить магию, необходима проверка Внимания + Интуиции; порогом является уровень Магии заклинателя. Применимо это только к обнаружению магии в обычном мире — заметить магию в астрале куда проще, но происходит это иначе, так что обсудим мы это позднее.

МАГИЯ, ТЕХНОЛОГИИ И СОПРОТИВЛЕНИЕ

Магия и технологии никогда не уживались вместе. Почему? Спросите любого из преподавателей Массачусетского технологического и тавматургического института, и вы узнаете о природе маны больше, чем хотели бы, но всё равно не получите однозначный ответ. Понимаете вы причины этого конфликта или нет, он существует и для Пробуждённых имеет вполне реальные последствия.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ

ТИП ПРЕДМЕТА	ЗНАЧЕНИЕ
Естественные материалы	3
Деревья, камни, почва, древесина, обработанный вручную металл, необработанная вода	
Низкотехнологичные предметы и материалы	6
Кирпичи, стекло, кожа, бумага, простые пластики	
Высокотехнологичные предметы и материалы	9
Комплексные пластики, сплавы, бетон, электронное оборудование, огнестрел, сенсоры	
Готовая продукция	15+
Коммуникаторы, кибердеки, дроны, транспортные средства, сложные токсичные отходы, снеки	

По этой причине они стараются не использовать кибернетические, биотехнологические устройства и прочие импланты. Подобное снаряжение уменьшает их Сущность, а значит — способность управлять маной. И очень немногие Пробуждённые этого хотят.

Более того, чем больше на объекте технологических приспособлений, тем сложнее повлиять на него магическим образом. Изучите таблицу «Сопротивление материалов» и узнайте, как заклинания воздействуют на различные объекты.

МАГИЧЕСКИЕ МАСТЕРСКИЕ

У последователей Викки есть магический круг, пуэбло используют кивы, а у магов герметической традиции есть библиотеки — всё это может послужить как магическая мастерская, где Пробуждённый может сконцентрировать свою силу и сосредоточиться для разнообразных магических дел.

Магическая мастерская представляет собой комнату, посвящённую сотворению магии и отражающую собой традицию её хозяина. Стены увешаны предметами, представляющими собой нечто большее, нежели украшения, — это значимые вещички и амулеты, усиливающие магическую и ментальную энергию владельца.

Магические мастерские:

- позволяют изучать заклинания (стр. 130);
- служат как магический барьер (стр. 161);
- используются для ритуалов (стр. 143).

Количество силы, которую мастерская даёт для этих занятий, и, как следствие, стоимость мастерской измеряется в её Мощи. Персонажи могут создать при помощи реагентов временную мастерскую (стр. 154) или постоянную. Для создания магической мастерской вам потребуются материалы (стоимость равна Мощи × 500 нюйен), соответствующие вашей традиции. Получив материалы, найдите место, например в вашей квартире, в пещере в пустошах или в потайном заброшенном тоннеле канализации, — место, в котором вы не будете против провести время, в котором вы будете в относительной безопасности и в котором вас не заметят. Затем потратьте количество дней, равное Мощи мастерской, для подготовки места, расстановки физических компонентов, создания астральной формы мастерской, установки барьеров и настройки мастерской под вашу ауру. Как только вы закончите, ваша мастерская будет готова и активна. Активная магическая мастерская действует как магический барьер с Крепостью, равной её Мощи, (стр. 161) и имеет ваш астральный след.

Магическая мастерская не портативна. Если вы хотите её переместить, вам потребуется день на то, чтобы демонтировать её, тем самым превращая её обратно в материалы для магической мастерской, после чего вы можете снова создать мастерскую где-то ещё. Если вы хотите улучшить свою мастерскую, просто добавьте нужные материалы к имеющимся и потратьте 1 день за каждое очко Мощи вашей мастерской в конце ваших трудов (не просто на увеличение или разницу между старым и новым значением Мощи).

ЗАКЛИНАНИЯ

Когда люди говорят о магии, первым делом в голове всплывают заклинания. Заклинания — это процесс претворения магии в реальность, проведение магической энергии в эффект, который останавливает мир или позволяет вам оставаться полностью незаметным. Работают заклинания следующим образом.

ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Новые заклинания, ритуалы или алхимические субстанции можно выучить при помощи изучения формулы заклинания или поиска учителя (духа или другого Пробуждённого), который мог бы этому научить. Некоторым магам может повезти с наличием библиотеки свитков и гримуаров, собранных предыдущими поколениями. Других могут обучать Пробуждённые члены семьи. Для остальных заклинателей существуют интернет-сообщества вроде «КолдИсток» или «Магосеть», где содержится целая коллекция формул различных традиций. Эти сообщества обычно поддерживаются одной или несколькими корпорациями, так что для их использования необходим легальный ГРЕХ и лицензия на использование магии. Или же хорошие подделки. Авторитетные маги порой любят работать в тени, обучая нелегальных магов и тем самым подзарабатывая нюйены и передавая знания тем, кто не столь опытен.

Если вы хотите учиться самостоятельно, вы можете купить формулу заклинания (цены вы найдёте в таблице «Магические товары» на стр. 168). Если же вам нужен живой учитель, то он обычно требует за свои услуги (его Убеждение × стоимость формулы) нюйен — это дорого, но зачастую стоит финансовых затрат. При любом способе изучения вам потребуется магическая мастерская вашей традиции (см. стр. 127).

Как только у вас есть доступ к магической мастерской и либо формуле, либо учителю для необходимого заклинания, вы можете приступать к изучению заклинания. Пройдите проверку Изучения: Колдовство или Зачарование (в зависимости от типа формулы) + Интуиция. Время, необходимое для изучения заклинания, равно 12 дням, поделённым на количество полученных успехов. Если у вас есть учитель, он может пройти проверку Преподавания (стр. 97) для того, чтобы добавить дополнительные кубики к вашей проверке Изучения. В конце времени обучения потратьте 5 очков кармы для изучения формулы заклинания, ритуала или алхимической субстанции.

Все модификаторы ранений, как и различные отвлечения от поддержания заклинаний, плохих условий и тому подобного, учитываются

в проверке. Если ваша формула или учитель принадлежат к другой традиции, вы получаете –4 к проверке Изучения.

Во время изучения заклинания вы должны каждый день тратить на это по 8 часов, в противном случае изучение провалилось и вам придётся начинать сначала. Если у вас нет успехов при проверке Изучения, то изучение провалилось. При провале вы не тратите карму, но потраченные на обучение деньги не вернёте.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Для сотворения заклинания необходимы три этапа (заметьте, что для боевых заклинаний понадобится ещё один этап).

1. **Усиливаем заклинание.**
2. **Выполняем проверку сотворения.**
3. **Терпим истощение.**

Этап 1: УСИЛИВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Максимальное количество усилений, которое можно выполнить, равно Магии или Колдовству, в зависимости от того, какой уровень больше.

Насыщение: это усиление применяется только к боевым заклинаниям. За каждую единицу, которую вы хотите добавить к базовому урону заклинания, увеличьте силу истощения этого заклинания на 2.

Расширение области: заклинания, действующие на область, по умолчанию имеют площадь применения в виде сферы радиусом 2 метра. За каждые 2 метра, которые вы хотите добавить к радиусу области, увеличьте силу истощения этого заклинания на 1.

Изменение области: это можно провернуть только с некоторыми заклинаниями, воздействующими на область. Заклинатель может перенести область применения длительного заклинания в другое место в пределах дистанции заклинания. Если область заклинания можно изменить, об этом будет сказано в описании заклинания. Изменить область можно в любой момент с помощью простого действия. Изменение области не истощает заклинателя.

Этап 2: ВЫПОЛНЯЕМ ПРОВЕРКУ СОТВОРЕНИЯ

Проверка сотворения выполняется по следующей формуле: Колдовство + Магия. Порог успеха и условия встречной проверки указаны в описании заклинания справа.

Этап 3: ТЕРПИМ ИСТОЩЕНИЕ

У каждого заклинания есть сила истощения, которая увеличивается при усилении заклинания. Заклинатель выполняет проверку с кубиками Воля + характеристика, соответствующая выбранной традиции: Логика для герметистов и Харизма для шаманов — и сравнивает количество успехов с силой истощения заклинания. Если количество успехов больше либо равно силе истощения, то персонаж преодолевает истощение и не получает урон. Если количество успехов меньше силы истощения, заклинатель получает оглушающий урон, равный разнице между силой истощения и количеством успехов. Если урон после проверки сопротивления выше, чем характеристика Магии заклинателя, урон становится физическим. Урон от истощения нельзя вылечить магией или аптечками.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

У заклинаний в Shadowrun есть следующие элементы.

Категория: заклинания в Shadowrun разделяются на пять категорий: боевые заклинания, заклинания иллюзии, заклинания исцеления, заклинания обнаружения и заклинания управления. Заклинания перечислены в соответствии с категориями, поскольку у каждой категории есть общие черты.

Дистанция: некоторые заклинания требуют, чтобы цель была на дистанции **касания (К)**, то есть чтобы заклинатель буквально мог коснуться её (прикасаясь к цели, которая противится заклинанию, пройдите проверку атаки Ближнего боя без оружия и вычтите броню цели из её значения защиты для этой атаки). Если заклинание требует, чтобы цель была на дистанции **видимости (В)**, то заклинатель должен видеть цель своими глазами (в том числе через бинокли и оптические линзы, однако магическое зрение и цифровые технологии вроде инфразрения не позволяют применить подобные заклинания). Некоторые заклинания на дистанции видимости воздействуют на **область (В[о])**, по умолчанию область действия таких заклинаний — сфера с радиусом 2 метра. Также дистанция может быть **особой (О)**, для её определения смотрите описание заклинания.

Тип: заклинание может быть либо **астральным (А)**, либо **физическим (Ф)**. Астральные заклинания взаимодействуют с астральным планом реальности. Поскольку живые существа связаны с астралом, астральные заклинания могут возыметь на них эффект, а вот на неживые неастральные объекты они не подействуют. Физические заклинания воздействуют только на материальный мир.

Длительность: описывает период действия заклинания. Оно может быть **мгновенным (М)** — это значит, что после применения его эффекта заклинание сразу рассеивается. Заклинание может быть **длительным (Д)** — его эффект применяется до тех пор, пока заклинатель его поддерживает (отмена длительного заклинания не требует отдельного действия). Заклинание может быть **ограниченным (О)** — у заклинания есть определённый срок действия, после которого его невозможно поддерживать, но при желании заклинание можно прекратить раньше (применяются стандартные штрафы для длительных заклинаний). Наконец, заклинание может быть **постоянным (П)** — это значит, что его эффект действует независимо от заклинателя, не требуя дополнительных усилий с его стороны.

СТОИМОСТЬ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Использование магии утомляет и требует концентрации, поэтому ваша попытка поддерживать заклинание и заниматься чем-то ещё параллельно не пройдёт для вас без последствий. Когда заклинатель поддерживает заклинание, он получает модификатор –2 кубика для проверки любого действия за каждое поддерживаемое заклинание.

ЗАКЛИНАНИЯ КОСВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

Кэсс Бродячий Конь вёл себя настолько хорошо, насколько это только возможно, но переговоры провалились, так что пришла пора кидаться огненными шарами. А то эти придурки никак, блин, не научатся.

Когда очередь в порядке инициативы доходит до Кэсса, он решает, куда швырнуть огненный шар. В одной группе есть два охранника, ещё двое держатся рядышком, а третий находится от них неподалёку. Взрыв радиусом в два метра заденет любую из пар, однако Кэсс понимает, что он заденет третьего, если расширит область заклинания, что он и делает. Поскольку это на 1 увеличивает силу истощения, он решает не увеличивать урон заклинания. Он не хочет помереть от одного огненного шара.

Выбрав цели, Кэсс сначала смотрит на своё значение атаки. Он шаман с Магией 6 и Харизмой 5, так что при сотворении заклинания его значение атаки равно 11. Наивысшее значение защиты в выбранной им группе равно 8. Разница 3, так что преимущества никто не получает. Пора бросать кубики!

Кэсс совершает бросок Колдовства 5 + Магии 6, и из 11 кубиков он получает 5 успехов. Ведущий совершает бросок за всех троих защищающихся и получает 3 успеха. Кэсс попал по всем трём.

Базовый урон заклинания — уровень Магии, разделённый на 2, а поскольку огненный шар наносит физический урон, то в охранников летит 3 ф. Кэсс получил 2 чистых успеха, так что урон увеличивается до 5 ф. Охранники совершают проверку Тела и на 3 кубиках получают 2 успеха, так что каждый из них получает 3 ф урона.

Огненный шар даёт целям состояние Горение со значением, равным количеству чистых успехов, поэтому все трое охранников получают состояние Горение 2. Если огонь не сбить, то они получат больше урона.

Теперь пришла пора Кэссу расплачиваться за сотворение огненного шара. Базовая сила истощения равна 6, а расширение области заклинания увеличивает это значение до 7. У Кэсса Харизма 5 и Воля 5, так что он кидает 10 кубиков. Получив только 3 успеха, он того и гляди огребёт 4 оглушающего урона, а это весьма болезненно. Он тратит 2 очка преимущества на переброс и получает успех, который снижает урон до 3 о. Это больно, но сжирающий его противников огонь жжётся куда больнее.

Сила истощения (СИ): это базовый показатель, который нужно преодолеть заклинателю, чтобы не получить урон от истощения. Сила истощения растёт при усилении заклинания с помощью насыщения или расширения области.

Эти характеристики есть у каждого заклинания. В каждой категории могут добавляться другие характеристики, указанные в описании конкретной категории.

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Говоря простым языком, боевые заклинания причиняют боль. Их вы используете, чтобы напугать противников, вырубить их или убить.

В случае с боевыми заклинаниями после первого этапа сотворения — то есть после того, как выбрана цель заклинания, — следует дополнительный этап. Заклинатель сравнивает своё значение атаки и значение защиты цели (если целей несколько, используется наивысшее значение), чтобы определить, получает ли кто-то из них дополнительное очко преимущества. Значение атаки заклинателя равно Магии + характеристика, соответствующая традиции. Значение защиты выбирается как обычно, в зависимости от того, находится ли защищающийся на материальном или астральном плане (см. стр. 161).

Существуют два основных вида боевых заклинаний: **прямого** и **косвенного** действия.

Боевые заклинания прямого действия

Боевое заклинания прямого действия — это непосредственное воплощение маны в урон. Когда вы сотворяете боевое заклинание прямого действия, пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Интуиции цели. Количество чистых успехов — количество наносимого урона, к которому добавляется урон от насыщения заклинания (если заклинатель решил его усилить перед применением). Урону от боевых заклинаний прямого действия нельзя сопротивляться.

Боевые заклинания косвенного действия

Эти заклинания называются так, потому что заклинатель использует ману не для того, чтобы напрямую нанести урон, а для того, чтобы создать эффект, наносящий урон. Например, зажечь огненный шар или направить молнию. Для сотворения боевого заклинания косвенного действия пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Реакции + Воли. Урон вычисляется по следующей формуле: Магия заклинателя / 2 (с округлением в большую сторону) + количество чистых успехов + урон от насыщения. Цели боевых заклинаний косвенного действия проходят проверку сопротивления урону так же, как в обычном бою (набор кубиков равен уровню характеристики Тело). Боевые заклинания косвенного действия зачастую имеют стихийный эффект (см. стр. 109).

Вдобавок к стандартным параметрам заклинаний для боевых заклинаний указывается тип наносимого урона — **оглушающий (о)** или **физический (ф)**.

КИСЛОТНЫЙ ПОТОК
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ЯДОВИТАЯ ВОЛНА
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Эти заклинания выпускают кислоту по целям, немедленно нанося урон и в то же время причиняя химический урон (стр. 110) и давая целям состояние Разъедание (стр. 53) со значением, равным количеству чистых успехов при проверке сотворения заклинания. Кислотный поток воздействует на одну цель, в то время как Ядовитая волна воздействует на область.

ЛЕДЯНОЕ КОПЬЁ
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ЛЕДЯНОЙ ШТОРМ
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Когда каждый встречный-поперечный корпоративный охранник носит огнеупорные труселя, стоит разнообразить им жизнь другой температурной крайностью. Эти заклинания причиняют стихийный урон жгучим холодом (стр. 110) и состояние Заморозка (стр. 52) на количество боевых раундов, равное количеству чистых успехов при проверке сотворения заклинания. Ледяное копьё воздействует на одну цель, в то время как Ледяной шторм воздействует на область.

МОЛНИЯ
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ГРОЗА
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Такой магией пользуются божества вроде Зевса и Тора, карая всех заслуживших, так что и вам такое заклинание в арсенале пригодится. Молния воздействует на одну цель, в то время как Гроза воздействует на область. Оба заклинания наносят стихийный урон от электричества (стр. 110) и дают целям состояние Электрошок (стр. 54) на количество ходов, равное чистым успехам.

ОГЛУШАЮЩИЙ РАЗРЯД
(прямое действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	А	М	3	о

ОГЛУШАЮЩИЙ ШАР
(прямое действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	А	М	4	о

Иногда стоит немного сдержаться, чтобы застать противника врасплох. Эти заклинания направляют ману, чтобы причинить урон, но только с целью оглушения. Оглушающий разряд воздействует на одну цель, в то время как Оглушающий шар воздействует на область.

ОГНЕННЫЙ УДАР
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ОГНЕННЫЙ ШАР
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Классика. Когда речь заходит о причинении боли при помощи магии, первым делом хочется швырнуть огнём противнику в лицо, что и делается при помощи этих заклинаний. Огненный удар воздействует на одну цель, в то время как Огненный шар воздействует на область. Оба заклинания причиняют стихийный урон огнём (стр. 109) и дают целям состояние Горение (стр. 52) со значением, равным количеству чистых успехов при проверке сотворения заклинания.

РАЗРЯД МАНЫ
(прямое действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	А	М	4	ф

ШАР МАНЫ
(прямое действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	А	М	5	ф

Основа сотворения заклинаний — использование маны для того, чтобы проламывать черепа. С чистой энергией нет смысла спорить. Разряд маны воздействует на одну цель, в то время как Шар маны воздействует на область.

УДАР
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	3	о

УДАРНАЯ ВОЛНА
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	4	о

Хитрое заклинание, которое не бьёт по цели, но уплотняет для этого воздух. Сила ветра, способная формировать скальные образования, ярко демонстрируется на голове цели. Удар воздействует на одну цель, в то время как Ударная волна воздействует на область.

СТОИМОСТЬ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Использование магии утомляет и требует концентрации, поэтому ваша попытка поддерживать заклинание и заниматься чем-то ещё параллельно не пройдёт для вас без последствий. Когда заклинатель поддерживает заклинание, он получает модификатор –2 кубика для проверки любого действия за каждое поддерживаемое заклинание.

ЗАКЛИНАНИЯ КОСВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

Кэсс Бродячий Конь вёл себя настолько хорошо, насколько это только возможно, но переговоры провалились, так что пришла пора кидаться огненными шарами. А то эти придурки никак, блин, не научатся.

Когда очередь в порядке инициативы доходит до Кэсса, он решает, куда швырнуть огненный шар. В одной группе есть два охранника, ещё двое держатся рядышком, а третий находится от них неподалёку. Взрыв радиусом в два метра заденет любую из пар, однако Кэсс понимает, что он заденет третьего, если расширит область заклинания, что он и делает. Поскольку это на 1 увеличивает силу истощения, он решает не увеличивать урон заклинания. Он не хочет помереть от одного огненного шара.

Выбрав цели, Кэсс сначала смотрит на своё значение атаки. Он шаман с Магией 6 и Харизмой 5, так что при сотворении заклинания его значение атаки равно 11. Наивысшее значение защиты в выбранной им группе равно 8. Разница 3, так что преимущества никто не получает. Пора бросать кубики!

Кэсс совершает бросок Колдовства 5 + Магии 6, и из 11 кубиков он получает 5 успехов. Ведущий совершает бросок за всех троих защищающихся и получает 3 успеха. Кэсс попал по всем трём.

Базовый урон заклинания — уровень Магии, разделённый на 2, а поскольку огненный шар наносит физический урон, то в охранников летит 3 ф. Кэсс получил 2 чистых успеха, так что урон увеличивается до 5 ф. Охранники совершают проверку Тела и на 3 кубиках получают 2 успеха, так что каждый из них получает 3 ф урона.

Огненный шар даёт целям состояние Горение со значением, равным количеству чистых успехов, поэтому все трое охранников получают состояние Горение 2. Если огонь не сбить, то они получат больше урона.

Теперь пришла пора Кэссу расплачиваться за сотворение огненного шара. Базовая сила истощения равна 6, а расширение области заклинания увеличивает это значение до 7. У Кэсса Харизма 5 и Воля 5, так что он кидает 10 кубиков. Получив только 3 успеха, он того и гляди огребёт 4 оглушающего урона, а это весьма болезненно. Он тратит 2 очка преимущества на переброс и получает успех, который снижает урон до 3 о. Это больно, но сжирающий его противников огонь жжётся куда больнее.

Сила истощения (СИ): это базовый показатель, который нужно преодолеть заклинателю, чтобы не получить урон от истощения. Сила истощения растёт при усилении заклинания с помощью насыщения или расширения области.

Эти характеристики есть у каждого заклинания. В каждой категории могут добавляться другие характеристики, указанные в описании конкретной категории.

БОЕВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Говоря простым языком, боевые заклинания причиняют боль. Их вы используете, чтобы напугать противников, вырубить их или убить.

В случае с боевыми заклинаниями после первого этапа сотворения — то есть после того, как выбрана цель заклинания, — следует дополнительный этап. Заклинатель сравнивает своё значение атаки и значение защиты цели (если целей несколько, используется наивысшее значение), чтобы определить, получает ли кто-то из них дополнительное очко преимущества. Значение атаки заклинателя равно Магии + характеристика, соответствующая традиции. Значение защиты выбирается как обычно, в зависимости от того, находится ли защищающийся на материальном или астральном плане (см. стр. 161).

Существуют два основных вида боевых заклинаний: **прямого** и **косвенного** действия.

Боевые заклинания прямого действия

Боевое заклинания прямого действия — это непосредственное воплощение маны в урон. Когда вы сотворяете боевое заклинание прямого действия, пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Интуиции цели. Количество чистых успехов — количество наносимого урона, к которому добавляется урон от насыщения заклинания (если заклинатель решил его усилить перед применением). Урону от боевых заклинаний прямого действия нельзя сопротивляться.

Боевые заклинания косвенного действия

Эти заклинания называются так, потому что заклинатель использует ману не для того, чтобы напрямую нанести урон, а для того, чтобы создать эффект, наносящий урон. Например, зажечь огненный шар или направить молнию. Для сотворения боевого заклинания косвенного действия пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Реакции + Воли. Урон вычисляется по следующей формуле: Магия заклинателя / 2 (с округлением в большую сторону) + количество чистых успехов + урон от насыщения. Цели боевых заклинаний косвенного действия проходят проверку сопротивления урону так же, как в обычном бою (набор кубиков равен уровню характеристики Тело). Боевые заклинания косвенного действия зачастую имеют стихийный эффект (см. стр. 109).

Вдобавок к стандартным параметрам заклинаний для боевых заклинаний указывается тип наносимого урона — **оглушающий (о)** или **физический (ф)**.

КИСЛОТНЫЙ ПОТОК
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ЯДОВИТАЯ ВОЛНА
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Эти заклинания выпускают кислоту по целям, немедленно нанося урон и в то же время причиняя химический урон (стр. 110) и давая целям состояние Разъедание (стр. 53) со значением, равным количеству чистых успехов при проверке сотворения заклинания. Кислотный поток воздействует на одну цель, в то время как Ядовитая волна воздействует на область.

ЛЕДЯНОЕ КОПЬЁ
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ЛЕДЯНОЙ ШТОРМ
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Когда каждый встречный-поперечный корпоративный охранник носит огнеупорные труселя, стоит разнообразить им жизнь другой температурной крайностью. Эти заклинания причиняют стихийный урон жгучим холодом (стр. 110) и состояние Заморозка (стр. 52) на количество боевых раундов, равное количеству чистых успехов при проверке сотворения заклинания. Ледяное копьё воздействует на одну цель, в то время как Ледяной шторм воздействует на область.

МОЛНИЯ
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ГРОЗА
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Такой магией пользуются божества вроде Зевса и Тора, карая всех заслуживших, так что и вам такое заклинание в арсенале пригодится. Молния воздействует на одну цель, в то время как Гроза воздействует на область. Оба заклинания наносят стихийный урон от электричества (стр. 110) и дают целям состояние Электрошок (стр. 54) на количество ходов, равное чистым успехам.

ОГЛУШАЮЩИЙ РАЗРЯД
(прямое действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	А	М	3	о

ОГЛУШАЮЩИЙ ШАР
(прямое действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	А	М	4	о

Иногда стоит немного сдержаться, чтобы застать противника врасплох. Эти заклинания направляют ману, чтобы причинить урон, но только с целью оглушения. Оглушающий разряд воздействует на одну цель, в то время как Оглушающий шар воздействует на область.

ОГНЕННЫЙ УДАР
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	5	ф, Особый

ОГНЕННЫЙ ШАР
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	6	ф, Особый

Классика. Когда речь заходит о причинении боли при помощи магии, первым делом хочется швырнуть огнём противнику в лицо, что и делается при помощи этих заклинаний. Огненный удар воздействует на одну цель, в то время как Огненный шар воздействует на область. Оба заклинания причиняют стихийный урон огнём (стр. 109) и дают целям состояние Горение (стр. 52) со значением, равным количеству чистых успехов при проверке сотворения заклинания.

РАЗРЯД МАНЫ
(прямое действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	А	М	4	ф

ШАР МАНЫ
(прямое действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	А	М	5	ф

Основа сотворения заклинаний — использование маны для того, чтобы проламывать черепа. С чистой энергией нет смысла спорить. Разряд маны воздействует на одну цель, в то время как Шар маны воздействует на область.

УДАР
(косвенное действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	3	о

УДАРНАЯ ВОЛНА
(косвенное действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	4	о

Хитрое заклинание, которое не бьёт по цели, но уплотняет для этого воздух. Сила ветра, способная формировать скальные образования, ярко демонстрируется на голове цели. Удар воздействует на одну цель, в то время как Ударная волна воздействует на область.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ РАЗРЯД
(прямое действие)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость	Ф	М	4	ф

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ШАР
(прямое действие, область)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ	УРОН
Видимость (о)	Ф	М	5	ф

Будучи более мощной версией Разряда маны, Энергетический разряд воздействует на одну цель и наносит физический урон, в то время как Энергетический шар бьёт так же, но по области.

ЗАКЛИНАНИЯ ИЛЛЮЗИИ

Заклинания иллюзии призваны убеждать цель в том, что нереальное является реальным, а несуществующее — существующим, или наоборот. При сотворении таких заклинаний проводится встречная проверка: Колдовство + Магия против сочетания характеристик, указанных для каждого заклинания.

Заклинания иллюзии астрального типа воздействуют только на живых существ. Заклинания иллюзии физического типа воздействуют дополнительно на камеры и другие технологические объекты.

Заклинания иллюзии могут воздействовать как на **один способ восприятия** (например, только зрение или только слух), так и на **несколько** (на слух и зрение).

АГОНИЯ
(один способ восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	А	Д	3

Это заклинание причиняет боль, но не наносит урона. Пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Логики. Каждый чистый успех действует как дополнительная ячейка урона для счётчика здоровья и оглушения для определения штрафов от ранений. Если один из счётчиков полностью заполнен, цель остаётся в сознании, но испытывает такую боль, что неспособна действовать. Как только поддержка заклинания прекращается, эффект от боли исчезает.

Базовое заклинание воздействует только на одну цель, но можно использовать расширение области для того, чтобы заклинание воздействовало на область (начиная со сферы радиусом в 2 метра за +1 СИ).

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	А	Д	3

ХАОС
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	4

Замешательство наполняет разум цели различными изображениями и эмоциями, дезориентируя и, ну, вводя в замешательство. Пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Логики. Цель получает состояние В замешательстве со значением, равным количеству чистых успехов при проверке. Цель получает штраф для всех проверок к набору кубиков, равный этому количеству, за исключением проверок сопротивления урона.

Хаос имеет тот же эффект, но вдобавок воздействует на камеры, микрофоны и прочие технологические устройства.

Базовое заклинание воздействует только на одну цель, но можно использовать расширение области для воздействия на область (начиная со сферы радиусом в 2 метра). Когда заклинание воздействует на область, также можно использовать изменение области.

ЗАТИШЬЕ
(один способ восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

БЕЗМОЛВИЕ
(один способ восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	4

Цель замолкает, не имея возможности проронить и звук, даже если хочет это сделать. Это заклинание может пригодиться тем, кто пытается прокрасться мимо. Его также можно использовать для наведения смуты между теми, кто полагается на голосовое общение. Затишье даёт цели состояние Немота (см. стр. 53) со значением, равным количеству чистых успехов при проверке Колдовства + Магии. Это значение действует как порог для любых попыток услышать персонажа. Безмолвие действует таким же образом, но даёт цели состояние Немота (улучшенная), чтобы микрофоны и прочие технологические устройства не могли слышать выбранного персонажа.

МАСКА
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

ИСТИННАЯ МАСКА
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	4

Иногда вам хочется, чтобы вас заметили, а порой хочется, чтобы в вас видели кого-то другого. Во втором случае используется Маска. Заклинание изменяет такие критические параметры личности, как внешность, звучание, запах и так далее. Пройдите проверку Колдовства + Магии и запишите количество успехов — они используются как порог для попыток обнаружить иллюзию, для которых требуется проверка Воли + Интуиции. Маска действует только на живых разумных существ, в то время как Истинная маска действует на камеры, микрофоны и прочие технологические устройства, в дополнение к живым существам.

НЕВИДИМОСТЬ
(один способ восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

ВЫСШАЯ НЕВИДИМОСТЬ
(один способ восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	4

Цель становится прозрачной и может незаметно передвигаться. Невидимость даёт цели состояние Невидимость (см. стр. 53) со значением, которое действует как порог для любых попыток живого существа увидеть персонажа. Высшая невидимость даёт цели состояние Невидимость (улучшенная), что действует аналогичным образом, но помимо живых существ, работает против камер и прочих технологических устройств.

ОБМАН СЕНСОРОВ
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	2

Высшая невидимость и Истинная маска хорошо работают, когда вы хотите скрыться как от пристальных взоров, так и от камер, но что, если вокруг нет ни живой души — только камеры, сенсоры и тому подобное? В таком случае используйте Обман сенсоров. Это заклинание даёт цели вариант состояния Невидимость (улучшенная), но воздействует он только на технологические сенсоры, а не на живых существ.

ФАНТАЗМ
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	А	Д	3

ТРИД-ФАНТАЗМ
(несколько способов восприятия)

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	Ф	Д	4

При помощи этого заклинания в области действия можно создать определённый образ (вкупе с сопутствующими звуками и запахами). Это может быть нападающий дракон или спокойный сад, а то и вовсе определённая личность — что бы это ни было, заклинатель должен был ранее видеть этот образ и фантазм должен оставаться на дистанции видимости заклинателя. Заклинатель проходит проверку Колдовства + Магии. Чистые успехи используются в качестве порога для проверок Воли + Интуиции для наблюдателей, пытающихся распознать иллюзию.

Фантазм воздействует на всех живых существ, которые видят эффект напрямую, в то время как Трид-фантазм дополнительно воздействует на камеры, микрофоны и прочие технологические устройства.

ЗАКЛИНАНИЯ ИСЦЕЛЕНИЯ

Эти заклинания позволяют магии пройти через руки заклинателя в тело цели, вылечивая урон или другим образом улучшая здоровье. Низкий уровень Сущности зачастую усложняет исцеление, поскольку магия и технологии не очень хорошо взаимодействуют друг с другом и магия, используемая для восстановления биологических существ, плохо воздействует на металл, пластик и электронику. Эффекты Сущности указаны в описании каждого заклинания.

ИСЦЕЛЕНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	П	3

Во время забега в тени немудрено нахвататься синяков, ссадин и пуль. Магия — самый быстрый и эффективный способ эти травмы исцелить. Сотворяя это заклинание, пройдите проверку Колдовства + Магии с порогом (5 – Сущность). Восстановите 1 ячейку оглушающего, физического или критического урона за каждый чистый успех. На каждую травму можно воздействовать только одним исцеляющим заклинанием (включая Охлаждающее исцеление, Очищающее исцеление и Согревающее исцеление).

ОСЛАБЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	3

Прикосновение мага ослабляет, замедляет или дурманит цель, временно снижая одну из её характеристик (максимум до 1). Заклинатель решает, какую характеристику снизить до того, как сотворит заклинание. Заклинатель проходит встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + выбранной характеристики. Заклинатель может выбрать, сколько чистых успехов применить к цели в соотношении 1 очко снижения за 1 чистый успех. За каждый применённый успех сверх первого сила истощения заклинания увеличивается на 1. Заклинание не может воздействовать на Преимущество, Сущность, Магию или Резонанс.

ОХЛАЖДАЮЩЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	П	5

Это заклинание имеет тот же исцеляющий эффект, что и заклинание Исцеление (проверка Колдовства + Магии [5 – Сущность], восстанавливает 1 ячейку оглушающего, физического или критического урона за 1 чистый успех). Вдобавок эта вариация заклинания имеет охлаждающий эффект, убирающий состояние Горение на выбранной цели. На каждую травму можно воздействовать только одним исцеляющим заклинанием.

ОЧИЩАЮЩЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	П	5

Это заклинание имеет тот же исцеляющий эффект, что и заклинание Исцеление (проверка Колдовства + Магии [5 – Сущность], восстанавливает 1 ячейку оглушающего, физического или критического урона за 1 чистый успех). Вдобавок эта вариация заклинания имеет очищающий эффект, убирающий состояние Разъедание

на выбранной цели. На каждую травму можно воздействовать только одним исцеляющим заклинанием.

ПРОТИВОЯДИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	П	5

Это заклинание пропускает ману через тело для обнаружения и устранения токсинов. Пройдите проверку Колдовства + Магии. Каждый успех снижает силу токсина на 1. Маг может потратить несколько последовательных сложных действий для повторной проверки вместо повторного сотворения. Если сила токсина достигнет 0, любые эффекты продолжительного действия токсина устраняются.

СОГРЕВАЮЩЕЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	П	5

Это заклинание имеет тот же исцеляющий эффект, что и заклинание Исцеление (проверка Колдовства + Магии [5 – Сущность] восстанавливает 1 ячейку оглушающего, физического или критического урона за чистый успех). Вдобавок эта вариация заклинания имеет согревающий эффект, убирающий состояние Заморозка на выбранной цели. На каждую травму можно воздействовать только одним исцеляющим заклинанием.

СОПРОТИВЛЕНИЕ БОЛИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Пускай это заклинание не исцеляет ран, зато оно позволяет цели игнорировать эффекты урона и продолжать действовать, как если бы она не испытывала боли. Пройдите проверку Колдовства + Магии (5 – Сущность). За каждый чистый успех цель может снизить модификаторы от урона к набору кубиков на 1.

СТАБИЛИЗАЦИЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	П	3

Это заклинание используется в том случае, когда цель получила критический урон, а также получает продолжительный урон или имеет состояние. Пройдите проверку Колдовства + Магии с порогом, равным количеству ячеек критического урона, полученных целью. При преодолении порога цель стабилизирована и весь критический урон убирается. Чистые успехи могут повлиять только на критический урон и не могут исцелить обычный урон.

УЛУЧШЕНИЕ РЕАКЦИИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	5

Скорость реакции и проворство увеличиваются, что позволяет цели лучше предвосхищать действия других и отвечать на них. Заклинатель проходит проверку Колдовства + Магии (5 – Сущность). Заклинатель может выбрать, сколько чистых успехов применить к цели для увеличения уровня Реакции и количества кубиков инициативы в соотношении 1 уровень

повышения и 1 кубик инициативы за 1 чистый успех. За каждый применённый успех сверх первого сила истощения заклинания увеличивается на 1. Суммарно у вас не может быть больше 5 кубиков инициативы.

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	3

Прикосновение мага усиливает, ускоряет или делает цель умнее, временно увеличивая одну из её характеристик. Заклинатель решает, какую характеристику повысить до того, как сотворит заклинание. Заклинатель проходит проверку Колдовства + Магии (5 – Сущность). Заклинатель может выбрать, сколько чистых успехов применить к цели в соотношении 1 уровень повышения за 1 чистый успех (максимальный бонус +4). За каждый применённый успех сверх первого сила истощения заклинания увеличивается на 1. Заклинание не может воздействовать на Преимущество, Сущность, Магию или Резонанс.

ЗАКЛИНАНИЯ ОБНАРУЖЕНИЯ

Заклинания в этой категории обостряют ваши чувства, усиливает одно или несколько для преодоления больших дистанций или преград — всё ради получения информации, которую иначе получить было бы невозможно. Для сотворения заклинаний обнаружения используется встречная проверка Колдовства + Магии против Тела + Воли, если цель разумна, или Сопротивление материалов, если цель неразумна.

Количество информации, полученное при помощи заклинания обнаружения, основывается на таблице «Результаты заклинаний обнаружения».

Зачастую заклинание обнаружения сотворяется на цель или на самого заклинателя (дистанция: касание). Усиление восприятия может относиться к отдалённой от цели области. Заклинание обнаружения можно применить, даже если между заклинателем и областью восприятия есть стены и другие препятствия. Дистанция заклинаний этого типа считается в метрах по следующей формуле: Магия заклинателя + количество чистых успехов после выполнения проверки сотворения.

РЕЗУЛЬТАТЫ ЗАКЛИНАНИЙ ОБНАРУЖЕНИЯ

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТЫ
1	Общая информация без деталей
Пример: присутствуют две формы жизни, это медицинское устройство, активно какое-то заклинание.	
2	Больше информации о форме и действии без особых подробностей
Пример: обе формы жизни — животные, это предмет для диагностики, это заклинание иллюзии.	
3	Более детальные подробности
Пример: животные — собаки, устройство проводит внутреннее сканирование на предмет повреждений, заклинание — Замешательство.	
4	Критически важные детали, включая эмоции и функции
Пример: собаки злые и голодные, устройство лишь частично в рабочем состоянии, заклинание сотворил мощный заклинатель.	

АНАЛИЗ МАГИИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	3

Иногда о магии хочется узнать, не заглядывая при этом в астрал. При использовании этого заклинания считается, что вы читаете ауру (см. стр. 159). Встречная проверка использует 2 × общее количество успехов при изначальной проверке того навыка (Воплощение, Зачарование или Колдовство), что использовался при создании анализируемого заклинания.

АНАЛИЗ ПРАВДЫ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Цель заклинания начинает чувствовать, говорит ли его собеседник правду — или хотя бы верит ли в это собеседник. Если у вас есть хотя бы 1 чистый успех, вы можете это почувствовать. Учтите, что цель заклинания должна непосредственно услышать произнесённые слова, чтобы оценить правдивость сказанного, — написанное на бумаге, записи или аудио/видеопередачи использовать для определения правды нельзя. Потому что заклинание астральное, вот почему.

АНАЛИЗ УСТРОЙСТВА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	2

Да, вы знаете, как выглядит коммуникатор, но это не значит, что вы можете определить функционал странного чёрного ящика с единственным входным разъёмом. Не говоря уже о машине из пятидесятых или ещё о чём-то подобном. Анализ устройства даёт информацию о неизвестном устройстве, основываясь на количестве чистых успехов (для встречных проверок используется значение Сопротивления материалов устройства). Когда персонаж, поддерживающий это заклинание на устройстве, в первый раз его использует, он получает бонусные очки преимущества, равные количеству чистых успехов при проверке (стандартное ограничение в 2 очка преимущества за боевой раунд всё ещё применяется).

БОЕВОЕ ЧУТЬЁ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Цель заклинания получает повышенную внимательность в отношении возможных угроз, а также способность быстрее на них реагировать. Чистые успехи при проверке сотворения заклинания добавляются к значению защиты цели и набору кубиков для проверок внезапности (стр. 108), пока поддерживается заклинание.

МЕНТАЛЬНАЯ СВЯЗЬ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Коммуникаторы и текстовые сообщения? Уже не модно. Просто забросьте свои мысли кому-то в голову

для ультимативно быстрого общения! Пока у вас есть успех при проверке Колдовства + Магии, у вас есть связь и вы можете мысленно общаться в любой форме, которая имеет смысл для вас и цели заклинания. Заклинатель и цель должны оставаться на дистанции действия заклинания, чтобы связь продолжала работать. При выходе за предел дистанции и последующем возвращении связь можно восстановить, если заклинание постоянно поддерживалось.

МЕНТАЛЬНОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	5

Цель этого заклинания может покопаться в разуме субъекта, просматривая столько мыслей, сколько может разобрать, при этом пытаясь отделить правду от лжи, которую цель сама себе говорит. Пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Логики. Чистые успехи определяют, сколько информации цель заклинания может получить из головы цели. Таблица «Результат ментального проникновения» показывает тип полученной при помощи заклинания информации.

РЕЗУЛЬТАТ МЕНТАЛЬНОГО ПРОНИКНОВЕНИЯ

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ
1–2	Цель заклинания может читать лишь поверхностные мысли субъекта
3–4	Цель заклинания может узнать то, о чём субъект осознанно знает, и просматривать недавние воспоминания субъекта (вплоть до 72 часов)
5+	Цель заклинания может взаимодействовать с подсознанием субъекта, получая информацию, которую субъект может даже не осознавать, вроде психологических странностей поведения, глубоких страхов или запрятанных воспоминаний

ОБНАРУЖЕНИЕ ВРАГОВ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Это заклинание позволяет цели узнать, есть ли в радиусе обнаружения враждебно настроенные к ней существа. Действует только на разумных существ, а не на предметы, и позволяет обнаружить тех, кто враждебно настроен именно к цели заклинания, а не ко всему метачеловечеству в общем (если бы это так работало, то вся пустошь светилась бы). Отлично подходит для обнаружения засад!

ОБНАРУЖЕНИЕ ЖИЗНИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Есть ли кто в той куче мусора? Или в лесу? Это заклинание укажет вам на них. Несмотря на весьма громко звучащее название, это заклинание не обнаруживает все формы жизни вокруг, а фокусируется только на разумных существах.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	4

Никому не захочется искать на свалке среди мусора магическое кольцо, но иногда в этом заключается работа. Поэтому один предприимчивый маг создал это заклинание, позволяющее заклинателю обнаружить любые формы активной магии в пределах дистанции, включая источники, реагенты, активные заклинания, обереги, алхимические субстанции, духов и активные ритуалы, но не включая Пробуждённых разумных существ, мелких животных, астральные следы, активированные или потерявшие силу алхимические субстанции, а также эффекты заклинаний, уже ставших постоянными.

ЯСНОВИДЕНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Цель заклинания получает способность видеть на большое расстояние. Заклинатель может выбрать и перемещать область. Размер области определяется по стандартным правилам области действия и может быть увеличен при помощи расширения области. Область также можно перенести при помощи изменения области. Пока заклинание действует, цель заклинания может видеть лишь в выбранной области (а вот рядом с собой — нет) и любые аугментации зрения не работают.

ЯСНОСЛЫШАНИЕ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Цель заклинания получает способность слышать вдалеке звуки. Заклинатель может выбрать и перемещать область. Размер области определяется по стандартным правилам области действия и может быть увеличен при помощи расширения области. Область также можно перенести при помощи изменения области. Пока заклинание действует, цель заклинания может слышать звуки лишь в выбранной области (а вот звуки рядом с собой — нет) и любые аугментации слуха не работают.

ЗАКЛИНАНИЯ УПРАВЛЕНИЯ

Эта категория заклинаний позволяет изменять реальность по вашей воле. Мир неряшлив и неупорядочен, а при помощи этих заклинаний вы можете сделать его немного покорнее вам. К несчастью, мир зачастую противостоит попыткам его прогнуть. Поэтому вам придётся приложить куда больше усилий.

Заклинания управления могут воздействовать как на живые, так и на неживые объекты. Проверки сопротивления для каждого заклинания указаны в описании конкретного заклинания. Против заклинаний, творимых на неживые объекты, используется Сопротивление материалов (см. стр. 129).

Чистые успехи при проверках сотворения заклинаний определяют длительность заклинания, а в случае неживых объектов также и количество материала, подвергаемое воздействию. Многие заклинания управления имеют ограниченную длительность и действуют столько минут, сколько чистых успехов выпало при проверке сотворения заклинания. По базе заклинание воздействует на 0,5 м³ неодушевлённого материала за чистый успех. В таблице «Объём, подвергаемый воздействию» вы найдёте сравнение кубометров материала с обычными предметами.

ОБЪЁМ, ПОДВЕРГАЕМЫЙ ВОЗДЕЙСТВИЮ

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ	ПРИМЕР
1	0,5 м³	Простой холодильник
2	1 м³	Полутораспальный диван
3	1,5 м³	Мотоцикл
4	2 м³	Мусорный контейнер
5	2,5 м³	Обеденный стол и восемь стульев
6	3 м³	«Давид» работы Микеланджело

АВТОБРОНЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	6

Многие бегущие в тени слишком поздно узнают, что машины отнюдь не являются пуленепробиваемыми щитами. Однако они могут таковыми стать при помощи этого заклинания! Пройдите проверку Колдовства + Магии против Сопротивления материала транспорта. За каждый чистый успех транспорт получает 1 очко Крепкой брони.

БРОНЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	Ф	Д	4

Ваша магическая энергия наполняет тело цели, укрепляя его и позволяя ему лучше выдерживать урон. Пройдите проверку Колдовства + Магии и добавьте чистые успехи к значению защиты цели.

БРОСОК

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	М	5

Если вы хоть раз думали: «Будь у меня магические способности, я бы всяким швырялся в небеса без катапульты», то вы — наш товарищ и это заклинание для вас. Пройдите проверку Колдовства + Магии против Сопротивления материала. За каждый чистый успех вы можете бросить полкило материала в воздух. Чистые успехи также используются для определения порога проверки Реакции + Интуиции для целей, пытающихся избежать брошенного предмета. Брошенный предмет имеет следующие значения атаки: вплотную — Магия, близкая дистанция — Магия + 2, средняя — Магия +1, дальняя — Магия – 2, экстремальная — нет. Предмет наносит оглушающий урон, равный весу в килограммах, с округлением в большую сторону.

ГРОМ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	Ф	Д	3

Громкий страшный грохот для отвлечения всегда может послужить на пользу, и это заклинание как раз его и создаёт. Сотворив его, заклинатель по своей воле изменяет звуковые волны: может послышаться гром или рёв трафика в час пик, или крики вдалеке, или ещё какой шум. По базе заклинание воздействует на сферу радиусом 2 метра, которую можно увеличить при помощи расширения области. За каждый успех при проверке Колдовства + Магии звук продолжается в течение 1 боевого раунда после того, как перестанет поддерживаться заклинателем. Количество чистых успехов становится отрицательным модификатором для набора кубиков тех, кто пытается расслышать звуки в области.

ИЗМЕНЕНИЕ ДЕРЕВА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	3

ИЗМЕНЕНИЕ КАМНЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	4

ИЗМЕНЕНИЕ МЕТАЛЛА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	5

ИЗМЕНЕНИЕ ПЛАСТИКА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	2

Эти заклинания позволяют вам сделать выбранный материал податливым, словно пластилин в ваших (мысленных) руках. Пока заклинание поддерживается, вы можете менять форму материала. Как только действие заклинания прекращается, материал сохраняет форму, которую вы ему придали. Пройдите проверку Колдовства + Магии против Сопротивления материала. Количество материала, которое вы можете изменить, определяется количеством чистых успехов при этой проверке. Вы можете изменить форму 1 м³ материала за каждый чистый успех (см. таблицу «Объём, подвергаемый воздействию» слева для определения количества). Чтобы использовать заклинание на предмете, он необязательно должен быть полностью сделан из выбранного материала, но в предмете должен превалировать тот материал, на изменение которого направлено заклинание.

ЛЕВИТАЦИЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	6

Не совсем то же, что полёт, но силу притяжения вы превозмогаете, а это круто. Пройдите проверку Колдовства + Магии. За каждый успех вы можете перемещать материалы или существ весом в 50 кг. Сопротивляющаяся цель может пройти проверку Тела + Силы и с каждым успехом снижать ваше количество успехов на 1.

Цель должна оставаться в вашем поле зрения, если вы хотите, чтобы она продолжала висеть в воздухе. Как только вы теряете цель из видимости, гравитация возьмёт своё. Этот факт, а также некоторая осторожность в поднятии живых существ в воздух, когда заклинание может быть прервано, в целом ограничивает то, насколько высоко можно подлететь при помощи этого заклинания.

Цель необязательно должна парить на одном месте — заклинатель может переместить её на количество метров в ход, равное уровню Магии заклинателя. Для перемещения требуется простое действие.

МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	3

Ваша магия наполняет астральный облик цели, укрепляя его и позволяя лучше выдержать урон. Пройдите проверку Колдовства + Магии и добавьте чистые успехи к значению защиты цели в астральном бою и против астральных боевых заклинаний.

МАГИЧЕСКИЙ БАРЬЕР

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	А	Д	5

Хотите защитить комнату от духов? Нужно соблюсти политику «без источников» в баре? Тогда это заклинание для вас! Эта незримая стена, которую можно увидеть только в астрале, без всяких препятствий пропускает разумных существ и немагические предметы, но вот духи, источники, существа с двойственной природой, алхимические субстанции, реагенты и заклинания пройти не смогут. Маги, использующие Астральную проекцию, также не могут через него пройти (хотя всегда могут попытаться обойти). Если только они не пробивают себе дорогу, что порой они и делают. К тому же иногда полезно заставлять их бороться. Чтобы сотворить Магический барьер, пройдите проверку Колдовства + Магии. Количество чистых успехов + Магия заклинателя формируют значение Крепкости создаваемой вами астральной преграды.

По базе заклинание создаёт барьер размером 2 на 2 метра. Расширение области позволяет увеличить высоту и ширину (но не толщину) на 2 метра за каждое использование. Заклинатель сам выбирает форму барьера.

Подробнее о магических барьерах см. стр. 161.

ОЖИВЛЕНИЕ ДЕРЕВА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	О	4

ОЖИВЛЕНИЕ КАМНЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	О	5

ОЖИВЛЕНИЕ МЕТАЛЛА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	О	6

ОЖИВЛЕНИЕ ПЛАСТИКА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	О	3

Кусок указанного материала оживает и движется по воле заклинателя. Пройдите проверку Колдовства + Магии против Сопротивления материала предмета/вещества, который вы оживляете. Используйте таблицу «Объём, подвергаемый воздействию» на стр. 139 для определения количества оживляемого материала. Материал может двигаться в зависимости от своей формы, но в целом не передвигается быстрее 5 метров за боевой раунд, если только это не транспорт на колёсах или другой предмет, у которого изначально есть способность к передвижению. Предметы обычно неспособны на координированное движение, так что атаки от оживлённых предметов обычно медленные и их легко заблокировать. Однако предмет всё ещё может нанести урон неподвижной или не подозревающей об опасности цели, нанося 4 ф урона, если это металл, 3 ф — если камень, 2 о — если дерево и 1 о — если это пластик.

Для того чтобы отдать приказ оживлённому веществу, требуется простое действие. Если кто-то пытается не дать предмету следовать вашим приказам, используйте чистые успехи при проверке сотворения заклинаний + 4 (для металла), 3 (для камня), 2 (для дерева) или 1 (для пластика) для встречной проверки против Тела + Силы

ПРИМЕР ОЖИВЛЕНИЯ ДЕРЕВА

Кумихо попала в тяжёлую ситуацию. Её товарищей зажали у выхода из гаража, и она вынуждена пройти сквозь офисный этаж и спуститься на два лестничных пролёта, чтобы с ними встретиться. Ей бы не помешала помощь. Впереди она видит длинный столик. Поскольку офис хороший, значит, стол из дерева, а не из пластика. Пробегая мимо, она сотворяет Оживление дерева.

У Кумихо уровень Колдовства равен 6, а Магии — 5, в то время как Сопротивление материала деревянного стола равно 3. Кумихо получает 3 успеха против 2 у стола, а значит, у неё 1 чистый успех, чего достаточно для оживления 0,5 м³ материала. Стол достаточно маленький, чтобы этого хватило для его полного оживления.

Пробежав, Кумихо приказывает столику переместиться в проход позади неё, тем самым блокируя путь преследователям. Столик не то чтобы атакует кого-либо, но ведущий решает, что один из преследователей Кумихо всё же пройдёт проверку Атлетики + Проворства, чтобы уйти от стола. Проверка имеет порог 3 из-за размеров стола и неожиданности движения. Получив только 1 успех, преследователь всё же не сумел уйти от стола и врезается в него, получая 2 о урона от дерева. Охранник может попытаться выдержать урон при помощи уровня Тела, после чего ему нужно будет перебраться через стол, чтобы продолжить преследование.

Кумихо приходится терпеть истощение 4 от заклинания. Она проходит проверку Харизмы 6 + Воли 5 и на 11 кубиках получает 3 успеха. Она с радостью готова получить 1 о урона, поскольку стол помешал её преследователям.

противника, чтобы определить, мешают ли предмету выполнить ваш приказ.

Выбор заклинания может стать проблемой, поскольку мало какие предметы делаются сейчас из одного материала: столы могут быть деревянными или пластмассовыми, но с металлической сердцевиной. Выберите тот материал, которого в предмете больше всего, и при помощи заклинания оживите его. Магия, оживляющая большую часть материала, поведёт за собой весь оставшийся.

РАЗГОН МОЩНОСТИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	Ф	Д	4

Магия не всегда хорошо работает в тандеме с технологиями, но иногда всё же получается их совмещать. При помощи этого заклинания маг может на некоторое время увеличить мощность электронного устройства, позволяя ему работать лучше и быстрее. Пройдите проверку Колдовства + Магии против Сопротивления материала. За каждый чистый успех вы можете увеличить характеристику устройства (Рейтинг устройства, Проникновение, Вычислительная мощность, Сетевой экран, Ускользание) на 1. Заклинатель может решить не использовать часть успехов, если хочет снизить износ устройства.

Использование магии повреждает устройство. По окончании действия заклинания устройство получает урон в Матрице в количестве, равном использованным чистым успехам. Ему можно сопротивляться с помощью Сетевого экрана.

СИЛОВОЙ БАРЬЕР

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	Ф	Д	6

Порой вам хочется держать всякую магию подальше, а порой это желание касается всего остального. Силовой барьер создаёт стену там, где вам хочется, со значением Крепкости, равным Магии + количество успехов при проверке Колдовства + Магии. По базе заклинание создаёт барьер размером 2 на 2 метра и толщиной в 2 сантиметра. Расширение области позволяет увеличить высоту и ширину (но не толщину) на 2 метра за каждое использование.

СТИХИЙНАЯ БРОНЯ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	Д	5

Действует аналогично заклинанию Броня (см. стр. 139), но имеет дополнительный эффект. При сотворении заклинания выберите одну стихию, от которой цель будет защищена. В зависимости от выбора цель не будет получать определённые состояния (см. таблицу «Защита от стихий»). Цель всё ещё может получать урон от оружия или заклинания, от которого она защищена, — например, если у цели охлаждающая броня, она всё ещё может получать урон от Огненного шара, если изначальный бросок атаки успешен и не весь урон выдержан, однако цель не получит после этого состояние Горение.

ЗАЩИТА ОТ СТИХИЙ

ТИП БРОНИ	ЗАЩИЩАЕТ ОТ...
Охлаждающая броня	Горения
Заземляющая броня	Электрошока
Нейтрализующая броня	Разъедания
Согревающая броня	Заморозки

ТЬМА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	Ф	Д	3

СВЕТ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	Ф	Д	3

Эти два заклинания — две стороны одной монеты, которые способны изменять уровень освещения окружения. За каждый чистый успех вы можете повысить (Свет) или понизить (Тьма) уровень освещения окружающей среды, что может помочь получить преимущество, основываясь на окружении и видимости (см. стр. 118). Эти заклинания воздействуют на область, которую можно расширить и изменить.

УКРЕПЛЕНИЕ СТЕНЫ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость (о)	Ф	Д	4

Укрепление уже существующей стены может пригодиться хоть для отсечения противников, которые пытаются эту самую стену проломить в попытке преследования, хоть для заглушения звуков соседей сверху, решивших покатать шары по полу (или что они там устраивают посреди ночи). Пройдите проверку Колдовства + Магии против Сопротивления материала стены, на которую вы пытаетесь воздействовать. Чистые успехи увеличивают значение Крепкости на 1 за успех. Вы можете воздействовать на 4 м² стены при помощи базовой версии заклинания; при использовании расширения области вы можете увеличить область на 4 м² за единицу СИ. Также можно использовать изменение области.

УПРАВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯМИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	А	О	4

Заклинатель становится своего рода кукловодом, беря контроль над другим разумным существом и заставляя его плясать под свою дудку. Пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Логики. Чистые успехи показывают максимальную длительность заклинания в минутах.

Цель осознаёт, что с ней происходит, но ничего не может с этим поделать. Заклинатель использует те же действия для управления, что и требуются для их совершения: движение затрачивает простое действие, в то время как атака требует сложного действия.

Этим заклинанием можно воздействовать на область посредством расширения области.

После сотворения заклинания оно воздействует на тех, кто не сумел воспротивиться его действию даже после выхода из изначальной области.

УПРАВЛЕНИЕ МЫСЛЯМИ

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Видимость	А	О	4

Действует аналогично Управлению действиями, но несколько более зловещим образом. Это заклинание позволяет контролировать разум цели, заставляя её думать о том, о чём хочет заклинатель. Пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Воли + Логики. Чистые успехи показывают максимальную длительность заклинания в минутах.

В отличие от Управления действиями, нельзя с уверенностью сказать, осознаёт ли цель использование Управления мыслями. Чем меньше внушаемые мысли отличаются от привычных для неё, тем менее вероятно, что цель осознает контроль. По желанию ведущего цель может пройти проверку Логики + Интуиции по окончании действия заклинания для понимания, что на нём было использовано это заклинание. Порог для проверки в данном случае основывается на том, насколько отличными от обычных были внушаемые мысли.

Хотя заклинатель играет важную роль в формировании мыслей цели, некоторые инстинкты очень трудно контролировать. Мыслям вроде «я должен спрыгнуть с этого здания» или «нужно напасть на моего лучшего друга/супруга/любовника» цель, скорее всего, будет сопротивляться. В подобных ситуациях ведущий может позволить цели пройти ещё одну проверку Воли + Логики для сопротивления внушению. Цель может получить преимущество перед проверкой, если мысль выходит слишком далеко за пределы обычного мыслительного процесса цели или идёт вразрез с её основными инстинктами.

УСИЛЕНИЕ ИСТОЧНИКА

ДИСТАНЦИЯ	ТИП	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СИ
Касание	А	О	7

Источники могут неплохо подсобить магам, но ведь порой хочется выжать из них чуть больше. При помощи Усиления источника вы можете как извлечь чуть больше энергии из своего источника, так и сделать кого-то другого сильнее. Пройдите встречную проверку Колдовства + Магии против Мощи источника × 2. При наличии чистых успехов вы увеличиваете действующий рейтинг источника на 1 на количество чистых успехов в минутах. Критический сбой в ходе проверки сотворения заклинания навсегда снижает Мощь источника на 2.

КОНТРЗАКЛИНАНИЕ

Можно сказать, что контрзаклинание — это реакция на сотворение заклинания. Одни маги учатся творить заклятия, другие — успешно их отражать. Контрзаклинание — быстрая реакция заклинателя на магическую угрозу, которая бывает двух типов: магическая защита и рассеивание.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Магическая защита — это опережающий манёвр, направленный на отражение заклинания. Чтобы применить магическую защиту, персонаж должен выполнить сложное действие Контрзаклинание и бросить кубики Колдовство + Магия. Магическая защита действует на сферу радиусом 2 метра на дистанции видимости (радиус можно увеличить на 1 метр

за драхму реагентов). Количество чистых успехов добавляется к набору кубиков каждого персонажа в области действия контрзаклинания при их защите от заклинаний. Длительность магической защиты в раундах боя равна уровню Магии заклинателя.

РАССЕИВАНИЕ

Этот тип контрзаклинания применяется против заклинаний с длительным эффектом. Чтобы применить рассеивание, персонаж должен выполнить сложное действие Контрзаклинание, пройти проверку Колдовства + Магии и сравнить количество успехов с удвоенной силой истощения заклинания, которое он хочет рассеять (усиления при этом учитываются). Чистые успехи этой проверки отменяют чистые успехи заклинания в соотношении один к одному; если тех не остаётся, заклинание полностью рассеяно.

РИТУАЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Сотворение заклинаний — это способ быстро направить ману в нужное русло, а ритуальные заклинания направляют ману на протяжении более длительного времени. Большее количество времени позволяет управлять маной так, как обычное сотворение заклинания никогда не позволит. Ритуалы, аналогично заклинаниям и алхимическим субстанциям, изучаются индивидуально и имеют такую же стоимость в очках кармы, как и заклинания. Ритуалы можно проводить в одиночку или группой. Заклинания, изучаемые обычным образом, можно вплетать в некоторые ритуалы — например, использовать боевое заклинание в ритуале Блуждающее заклинание (стр. 144). В таких случаях для отдельного изучения ритуала и заклинания затраты кармы не потребуются.

Для проведения ритуала следуйте указаниям.

Этап 1:
ВЫБИРАЕМ ЛИДЕРА РИТУАЛА

У каждого ритуала должен быть лидер, знающий, как ритуал проводится, и способный выполнить последний, завершающий этап ритуала. В ходе первого этапа участники должны сообщить, что участвуют в ритуале вместе с лидером. Участники не обязаны знать ритуал, достаточно желания принять участие. Все эффекты ритуала имеют астральный след (стр. 160) лидера. Каждый участник, не принадлежащий к той же традиции, что и лидер, получает модификатор –2 кубика к набору для всех действий этого ритуала. Если вы проводите ритуал в одиночку, вы и являетесь лидером.

Этап 2:
ВЫБИРАЕМ РИТУАЛ

Лидер должен выбрать проводимый ритуал. При необходимости лидер также выбирает заклинание, которое будет включено в ритуал. Если для ритуала требуется знание заклинания или категории заклинаний, то знать их требуется только лидеру.

Этап 3:
ПОДГОТАВЛИВАЕМ ОСНОВАНИЕ

Основанием ритуала является магическая мастерская, соответствующая традиции лидера. Она может быть как постоянной (стр. 129), так и временной, созданной с использованием реагентов (стр. 154). Как только мастерская готова, ни один участник (кроме наблюдателя, если таковой требуется) не может покинуть основание без провала ритуала до его окончания.

Этап 4:
ТРАТИМ РЕАГЕНТЫ

Лидер должен потратить указанное для ритуала количество реагентов или количество реагентов, равное значению порога, если не указано иного. Лидер может потратить больше реагентов для снижения силы истощения при завершении ритуала (этап 6). За каждую драхму потраченных чистых реагентов (после изначального подношения) сила истощения снижается на 1, минимум до 2.

Эти реагенты используются для подготовки основания для ритуала.

Этап 5:
ПРОВОДИМ РИТУАЛ

В ходе этого этапа проводится сам ритуал. Длительность этого этапа указывается отдельно для каждого ритуала в его описании.

Этап 6:
ЗАВЕРШАЕМ РИТУАЛ

Последний этап ритуала — его завершение. Лидер должен пройти проверку Колдовства + Магии с порогом, указанным для ритуала. Другие участники могут присоединиться к нему в командной проверке для увеличения набора кубиков лидера. Описание каждого ритуала указывает, как (и если) используются чистые успехи, полученные в ходе завершающего этапа.

После срабатывания эффекта заклинания каждый участник должен справиться с истощением, равным количеству успехов при проверке порога ритуала × 2 (минимум 2), как описано на стр. 131. Если количество успехов, полученных лидером при проверке завершения ритуала, выше его уровня Магии, то истощение наносит физический урон (в противном случае — оглушающий).

ПРОВАЛ РИТУАЛА

В некоторых случаях ритуал может провалиться. Если участник покинет основание после третьего этапа и до завершения ритуала, то ритуал проваливается. Если лидер теряет сознание или погибает до этапа 6, ритуал коллапсирует и проваливается. Если основание нарушено или сломано в любой момент после третьего этапа, ритуал проваливается.

Когда ритуал провален, каждый участник немедленно должен справиться с силой истощения. Пройдите проверку, бросив количество кубиков, равное порогу ритуала. Сила истощения равна двойному количеству успехов при этой проверке и наносит оглушающий урон. Любые ингредиенты, потраченные в ходе этапа 4, потрачены впустую..

СБОИ

Сбой в ходе любого этапа ритуала может привести к дополнительному истощению (СИ + 2), увеличению порога ритуала на 1 или тому, что лидер ритуала будет вынужден завершать ритуал самостоятельно. В случае критического сбоя может случиться что угодно: придётся убить восставшего приспешника, вы промажете по цели, исцеляющий круг станет астральными вратами, и всех попросту засосёт на какой-то метаплан, или же произойдёт то, что взбредёт в голову вашему ведущему.

РИТУАЛЫ

Далее описаны ритуалы, которые вы можете изучить и провести. Каждый ритуал изучается тем же образом, что и заклинания (стр. 130). Иногда у ритуалов есть ключевые слова (как у заклинаний), которые включают в себя особые правила.

Заклинание: этот ритуал используется совместно с заклинанием, известным лидеру ритуала. Некоторые его свойства могут измениться, что указано в описании ритуала. Если у лидера есть модификаторы для заклинания, полученные от духа-наставника, модификаторы также применяются к ритуалу. Такие ритуалы можно рассеять (стр. 143).

Материальная связь: ритуал требует материальной связи с целью — что-то, что некогда было её частью. Правда, материалы для создания материальной связи с живыми существами имеют ограниченное время использования — см. детали во врезке «Материальная связь» (стр. 145).

Наблюдатель: если цель ритуала не находится на дистанции видимости лидера, он назначает того, кто должен видеть цель. Этот персонаж становится наблюдателем. Наблюдатель должен быть членом группы, проводящей ритуал, или же духом, который служит одному из членов этой группы, и должен иметь возможность воспринимать цель Вниманием в астрале. Наблюдатель должен находиться на основании ритуала в начале ритуала и должен физически или астрально отправиться туда, где он сумеет прочесть ауру цели заклинания. Это действие является исключением для этапа 3 проведения ритуала, касающимся ухода с места проведения ритуала. Цель необязательно должна быть астрально активной (и зачастую для наблюдателя куда лучше, если она не будет астрально активна). Наблюдатель попросту должен иметь возможность почувствовать ауру цели, чтобы установить необходимую мистическую связь. Если заклинание воздействует на область, то наблюдатель должен иметь возможность прочитать ауру выбранного места. На время действия ритуала между аурой наблюдателя и группой, проводящей ритуал, устанавливается связь. Если цель заметит наблюдателя, то она сможет выследить при помощи этой связи физическое расположение группы, проводящей ритуал. Наблюдатель не участвует в командной проверке вместе с остальными участниками ритуала, но всё равно получает истощение, как и остальные члены группы.

Приспешник: ритуал создаёт полуавтономную сущность, которая обычно помогает сотворившему её магу. Созданный приспешник привязан к лидеру ритуала. Единовременно у лидера может быть не больше приспешников, чем его уровень Харизмы.

Якорь: все ритуалы с якорем должны быть проведены над физическим предметом или символом мистического значения, служащим как точка сосредоточения ритуала. Это может быть нечто, используемое специально для ритуала (камень или дверь для закрепления оберега, например), или мистическое начертание (чернилами, краской, кровью, гравировкой и т. д.), а может — и вовсе основание. Якорь нельзя переместить относительно планеты, пока действует эффект ритуала, в противном случае ритуал коллапсирует и эффект прекратится преждевременно.

БЛУЖДАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ
(заклинание, наблюдатель)

Порог: 6

Этот ритуал позволяет вам сотворить любое боевое заклинание на удалённую цель, находящуюся за пределами видимости вашей группы ритуала. Боевое заклинание может быть как прямого, так и косвенного действия. Заклинания прямого действия доходят до цели через астрал. Заклинания косвенного действия доходят до цели через физический мир, для чего требуется свободный (но необязательно прямой) путь от группы, проводящей ритуал, до цели, чтобы у заклинания была возможность её достичь — заклинание летит от основания к цели, обходя по пути любые препятствия.

Ритуал проводится за 4 часа.

ДИСТАНЦИОННОЕ ЧУВСТВО
(заклинание, наблюдатель)

Порог: 5

Этот ритуал позволяет вам сотворить любое заклинание обнаружения на удалённую цель, в том числе на более дальней дистанции. Область действия заклинания увеличивается на (уровень Магии лидера ритуала + общее количество успехов при проверке Колдовства на этапе 6) × 100 метров. Цель заклинания должна находиться на основании в ходе ритуала, но после может покинуть основание, пока участники ритуала поддерживают заклинание. Все участники ритуала ощущают всё то же, что и цель ощущает при помощи заклинания. Если цель заклинания удалена от места ритуала (как в случае Ментальной связи или Ментального проникновения), то её должен видеть наблюдатель.

Ритуал проводится за 3 часа. Впоследствии, если любой из участников ритуала перестанет поддерживать его, действие ритуала заканчивается.

КРУГ ЗАЩИТЫ
(якорь)

Порог: 6

Круг защиты — это небольшой астральный и физический барьер. Несмотря на то, что заклинание называется кругом, оно создаёт сферу вокруг якоря с радиусом в метрах, равным уровню Магии лидера ритуала. Круг действует как слияние заклинаний Магический барьер и Силовой барьер (стр. 140, 141) со значением Крепкости, равным сумме уровня Магии лидера ритуала + чистые успехи

МАТЕРИАЛЬНАЯ СВЯЗЬ

Материальная связь — это нечто, являющееся важной частью цели. Если цель является неодушевлённым предметом, то связь должна быть важной частью структуры предмета. Кирпич в стене имеет материальную связь со стеной, в то время как картина, висящая на стене, или же любой другой предмет, взятый из здания, материальной связью со стеной не обладает. Если цель является живым существом, то материальную связь представляет образец ткани. Однако биологические образцы через какое-то время разлагаются, после чего они уже не подходят в качестве материальной связи. Волосы, кровь и другие телесные жидкости, куски ногтей или более крупные куски тканей (как тот же фунт плоти из поговорок) можно использовать в течение трёх-четырёх дней, после чего они разлагаются слишком сильно, чтобы их использовать в качестве материальной связи. Различные химические консервации образцов мгновенно разрушают материальную связь ткани, но замороженные образцы можно использовать в течение года.

финальной проверки Колдовства. Магический барьер имеет двойственную природу.

Барьер существует столько часов, сколько выпало чистых успехов в ходе завершающего этапа ритуала. Все и вся, что находится внутри барьера, защищены от воздействия извне как от физических предметов, так и от магических атак. Если что-либо покидает барьер изнутри, защита прекращается. Ритуал проводится за 4 часа.

КРУГ ИСЦЕЛЕНИЯ
(заклинание, якорь)

Порог: 7

Этот ритуал используется для сотворения заклинания исцеления на несколько целей одновременно. Несмотря на то, что заклинание называется кругом, оно создаёт сферу вокруг якоря с радиусом в метрах, равным уровню Магии лидера ритуала. Ритуал проводится за 5 часов. Чистые успехи в ходе завершения ритуала используются как чистые успехи для заклинания и применяются как положительный модификатор набора кубиков для любых проверок лечения, проводимых в круге. Если у заклинания есть определённый стихийный аспект (например, Охлаждающее исцеление или Согревающее исцеление), то он также применяется ко всем, кто находится в круге. Круг существует столько дней, сколько выпало чистых успехов в ходе завершающего этапа ритуала.

ОБЕРЕГ
(якорь)

Порог: 6

Оберег — ритуал, которому обучают множество магов. Он создаёт магический барьер (стр. 161) со значением Крепкости, равным уровню Магии лидера + чистые успехи проверки Колдовства в ходе шестого этапа ритуала. Оберег охватывает объём размером до 50 м³ × сумму уровней Магии всех участников.

Ритуал проводится за 4 часа. Оберег существует столько недель, сколько выпало чистых успехов в ходе завершающего этапа ритуала. Если лидер потратит 6 очков кармы, Оберег становится постоянным.

ОЖИВЛЕНИЕ
(заклинание, якорь)

Порог: 6

Ритуал в течение определённого времени поддерживает действующее на область заклинание управления. Область действия заклинания — сфера с радиусом в метрах, равным уровню Магии лидера ритуала. Эффект зависит от количества чистых успехов, полученных в ходе завершающего этапа ритуала. Базовая длительность эффекта — 1 час и может быть увеличена вдвое за каждый чистый успех, полученный в ходе завершающего этапа ритуала.

Ритуал проводится за 4 часа.

ПРОКЛЯТИЕ
(заклинание, материальная связь)

Порог: 5

Проклятие — это заклинание иллюзии, сотворённое на цель через материальную связь вместо мистической связи при помощи наблюдения за целью. Проклятие можно использовать на любую цель, вне зависимости от того, находится ли она в зоне видимости лидера или нет, при условии что с целью есть связь. Если заклинание применяется против нескольких целей, то для проведения ритуала требуется связь с каждой целью.

Материальная связь используется как часть ингредиентов и уничтожается в ходе ритуала. Заклинание сотворяется обычным образом (используя командную проверку, если это возможно) со всеми проверками и получением истощения.

На время действия ритуала между группой ритуала и целью существует связь, пока поддерживается заклинание. Связь можно заметить астрально и отследить по ней физическое расположение группы, проводящей ритуал.

Ритуал проводится за 3 часа.

ХРАНИТЕЛЬ
(приспешник)

Порог: 4

Хранители подобны духам, но на самом деле являются существами, сотворёнными разумом лидера ритуала, а не родившимися на метапланах. Они являются созданиями маны, сплетёнными из личностей участников ритуала. Хранитель может разговаривать на любом языке своих создателей (включая лидера и участников). Хранитель привязан только к лидеру ритуала и выполняет его приказы. Хранитель существует столько часов, сколько выпало чистых успехов при проверке завершения ритуала × 3. Характеристики и навыки хранителя начинаются со 2 уровня. Каждый дополнительный час, потраченный на проведение ритуала, увеличивает на 1 их уровень и порог ритуала.

Лидер может за простое действие отпустить привязанного к нему хранителя. Хранителей нельзя изгнать или использовать на них контрзаклинания. Ритуал проводится за 1 час.

ВОПЛОЩЕНИЕ

Когда рук много — работа спорится, даже если руки эти призрачные и бестелесные. В Шестом мире существует множество духов: гостей с других планов, которые принимают характеристики воздуха, земли, огня, воды, зверей или даже людей. Их истинная природа является постоянным предметом обсуждений. Являются ли они отголоском существ, живущих на Земле? Душами умерших? И тем и другим? Чем-то ещё? Пока это всё неизвестно, но вот способ их использования вполне очевиден. Воплощение духов — весьма полезная для Пробуждённых вещь: они таким образом получают помощников с разнообразными навыками. Неважно, разведкой ли они занимаются, атакуют напрямую или же попросту мешают стратегии противника, духи в любом случае оказывают неплохую поддержку команде бегущих в тени… или же становятся настоящей занозой в их задницах.

Персонажи, воплощающие духов, совершают две вещи. Первым делом они их призывают — заставляют появиться, а во-вторых, они заставляют духов выполнять определённое количество услуг в зависимости от силы призыва. Давайте каждое из этих действий рассмотрим по очереди.

ПРИЗЫВ

Для призыва духа решите, сколько Мощи у него должно быть (основываясь на том, какой силой призываемый дух должен обладать), и пройдите проверку Воплощения + Магии против Мощи × 2. Для успешного призыва духа нужен как минимум 1 чистый успех, а количество выполняемых услуг равно числу чистых успехов. Персонаж должен справиться с истощением, как если бы он сотворил заклинание с силой истощения, равной количеству успехов (не чистых успехов), полученных духом. Персонаж получает физический урон, только если это значение превышает уровень Магии персонажа, — в противном случае урон оглушающий. Если истощения достаточно, чтобы персонаж потерял сознание, дух возвращается на свой родной метаплан. Дух существует ограниченное количество времени: после одного восхода и заката солнца (или наоборот) со времени призыва дух возвращается на свой родной план, даже если он не выполнил все необходимые услуги. И да, из-за этого воплотители на полюсах каждое солнцестояние немного сходят с ума.

Вы можете тратить реагенты в количестве, равном Мощи духа, которого пытаетесь призвать, чтобы получить бонусное очко преимущества. Вы не можете одновременно иметь несколько активных духов, чья суммарная Мощь больше, чем ваш уровень Магии × 3.

С духами можно сражаться любыми способами, воздействующими на астральных созданий, или же при помощи обычного оружия, если дух материализуется. У духов есть один счётчик состояния, основанный на его Мощи, и если счётчик заполнится, дух отправляется обратно на свой родной метаплан.

УСЛУГИ

Услуга — это один приказ, одно определённое действие. «Делай всё, что скажу» или «Охраняй

меня» — слишком размытые приказы для услуг. «Отнеси этот свёрток мистеру Джонсону в исследовательской лаборатории» или «Отвлеки тех охранников на 10 минут» — приказы более точные и подойдут для использования. Мы не можем вам сказать конкретно, что приемлемо, а что нет, поскольку финальное слово всегда остаётся за ведущим.

ИЗГНАНИЕ

Изгнание — это обратная сторона призыва, попытка избавиться от духа, что мешает вашим планам. Чтобы попытаться изгнать духа, используйте сложное действие и пройдите проверку Воплощения + Магии против Мощи духа × 2. Любые чистые успехи снижают количество услуг, которые духу остаётся выполнить, на 1 за каждый чистый успех. Как только количество услуг снижается до 0, дух возвращается на свой родной метаплан.

Как и в случае с призывом, изгнание духа вызывает истощение, равное двойному количеству успехов (не чистых успехов), полученных духом при проверке сопротивления изгнанию. Как и в случае с призывом, если финальное значение истощения выше уровня Магии изгоняющего, урон от истощения становится физическим; в противном случае это оглушающий урон.

ПРИМЕР ВОПЛОЩЕНИЯ И ИЗГНАНИЯ

Порой против одного бегущего в тени лучше всего выпускать другого бегущего в тени — в такой ситуации и оказались Кэсс Бродячий Конь и Кумихо. Оба пытаются добраться до воротилы из «Ренраку», которого они должны извлечь. Кэсс решает, что в таком случае лучше всего призвать духа, который помешает его сопернику. Он выбирает духа воздуха за его скорость и скрытность, решая, что духа с Мощью 4 будет достаточно, чтобы насолить другой команде. Его Воплощение равно 4, а Магия равна 6, что даёт ему 10 кубиков для проверки. Ведущий проводит проверку Мощи × 2 (всего 8 кубиков) за духа. Кэсс получает 3 успеха, в то время как дух получает 2. Кэсс получает 1 услугу от духа. Ему также приходится сопротивляться СИ 2, для чего он бросает 11 кубиков для проверки Харизмы + Воли. Ему выпадают 3 успеха, так что урона он не получает. Он отдаёт духу простую команду: «Замедли чёрный „Американ" позади меня».

Кумихо как раз и ведёт этот «Американ», одновременно наблюдая за астралом, что и позволяет ей заметить направляющегося к ней духа. Она могла бы попытаться отбиться от него, но решает, что куда эффективней будет его изгнать. Её Воплощение и Магия равны 5, так что она бросает 10 кубиков. У духа всё так же Мощь × 2, что даёт ему 8 кубиков. У духа неплохой бросок — он получил 3 успеха, однако Кумихо получает целых 4. 1 чистый успех отменяет 1 услугу, а только её дух и должен выполнить, так что теперь он возвращается обратно на родной метаплан. Кумихо приходится сопротивляться истощению, равному количеству успехов духа × 2 — суммарно СИ 6. Кумихо бросает 11 кубиков и получает 5 успехов, так что она получает всего 1 оглушающий урон.

Вы можете тратить реагенты в количестве, равном Мощи духа, которого пытаетесь изгнать, чтобы получить бонусное очко преимущества.

ДУХИ И ПРЕИМУЩЕСТВО

Духи не могут получать преимущество как для себя, так и для своего призывателя, однако у них всё ещё есть значение атаки на случай, если защищающийся получает преимущество. Союзник или призыватель духа может потратить 2 очка преимущества, чтобы дать духу 1 очко преимущества по стандартным правилам, и в таком случае дух сможет использовать это преимущество. Дух должен находиться в пределах (Мощь × 10) метров от кого-либо, кто хочет дать ему очки преимущества.

ВИДЫ ДУХОВ

В этой книге вы найдёте шесть видов духов: воздуха, земли, огня, воды, зверей и предков. Четыре вида являются духами стихий, в то время как оставшиеся два вида похожи на животных и представителей человечества. Здесь указаны их параметры, а их способности описаны на стр. 221.

Каждый дух получает дополнительную способность за каждые 3 полных очка Мощи (духи с Мощью 1–2 не имеют дополнительных способностей, духи с Мощью 3–5 имеют одну, духи с Мощью 6–8 имеют две и так далее). Призыватель выбирает дополнительные способности во время призыва. Способность нельзя изменить после того, как дух призван.

Параметры духов основываются на их Мощи (обозначена аббревиатурой «Мо» в блоке характеристик). Уровень характеристики духа не может быть ниже 1, даже если указанное изменение должно его снизить. Любые имеющиеся у духа навыки имеют уровень, равный его уровню Мощи.

ДУХИ ВОДЫ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
Мо	Мо + 1	Мо + 2	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо

КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
С1, П3	(Мо / 2) + 8	5/10/+2

Инициатива: (Мо × 2) + 2 + 2D6
Инициатива в астрале: (Мо × 2) + 3D6
ЗЩТ в Астрале: Мо
ЗЩТ физическое (магическое оружие): Мо
ЗЩТ физическое (обычное оружие): Мо × 2
Навыки: Астрал, Атлетика (Плавание), Ближний бой, Внимание, Экзотическое дистанционное оружие.
Способности: Астральная форма, Замешательство, Изменение движения, Материализация, Поиск, Разум, Сокрытие, Хватка (вода).
Уязвимости: Аллергия (огонь, тяжёлая).
Дополнительные способности: Охрана, Сглаз, Сковывание, Стихийная атака (холод), Управление погодой, Энергетическая аура (холод).
Атаки:
Стихийная атака [СУ (Мо) ф, АТК (Мо × 2)/(Мо × 2) – 2/(Мо × 2) – 8/(Мо × 2) – 10/—];
Хватка [СУ (Мо+2) о + Утомление I, АТК (Мо × 2) + 1/—/—/—/—].

ДУХИ ВОЗДУХА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
Мо – 2	Мо + 3	Мо + 4	Мо – 3	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо

КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
С1, П3	(Мо / 2) + 8	5/10/+5

Инициатива: (Мо × 2) + 4 + 2D6
Инициатива в астрале: (Мо × 2) + 3D6
ЗЩТ в Астрале: Мо
ЗЩТ физическое (магическое оружие): Мо – 2
ЗЩТ физическое (обычное оружие): (Мо × 2) – 2
Навыки: Астрал, Атлетика, Ближний бой, Внимание, Экзотическое дистанционное оружие.
Способности: Астральная форма, Замешательство, Изменение движения, Материализация, Поиск, Разум, Сглаз, Сокрытие, Хватка (воздух).
Уязвимости: Аллергия (вдыхаемый токсин, тяжёлая).
Дополнительные способности: Охрана, Психокинез, Стихийная атака (холод или электричество), Страх, Энергетическая аура (холод или электричество), Ядовитое дыхание.
Атаки:
Стихийная атака [СУ (Мо) ф, АТК (Мо × 2)/(Мо × 2) – 2/(Мо × 2) – 8/(Мо × 2) – 10/—];
Хватка [СУ (Мо + 2) о + Утомление l, АТК (Мо × 2) + 1/—/—/—/—].

ДУХИ ОГНЯ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
Мо + 1	Мо + 2	Мо + 3	Мо – 2	Мо	Мо	Мо + 1	Мо	Мо	Мо

КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
С1, П3	(Мо / 2) + 8	5/10/+5

Инициатива: (Мо × 2) + 4 + 2D6
Инициатива в астрале: (Мо × 2) + 3D6
ЗЩТ в Астрале: Мо + 1
ЗЩТ физическое (магическое оружие): Мо + 1
ЗЩТ физическое (обычное оружие): (Мо × 2) + 1
Навыки: Астрал, Атлетика, Ближний бой, Внимание, Экзотическое дистанционное оружие.
Способности: Астральная форма, Замешательство, Материализация, Разум, Сглаз, Стихийная атака (огонь), Хватка (огонь), Энергетическая аура (огонь).
Уязвимости: Аллергия (холод, тяжёлая), Слабость (огнетушители).
Дополнительные способности: Охрана, Поиск, Страх, Ядовитое дыхание.
Атаки:
Стихийная атака [СУ (Мо) ф, АТК (Мо × 2)/(Мо × 2) – 2/(Мо × 2) – 8/(Мо × 2) – 10/—];
Хватка [СУ (Мо + 2) о + Утомление l, АТК (Мо × 2) + 1/—/—/—/—].

ДУХИ ЗВЕРЕЙ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
Мо + 2	Мо + 1	Мо	Мо + 2	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо	Мо

КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
С1, П3	(Мо / 2) + 8	5/10/+3

Инициатива: (Мо × 2) + 2D6
Инициатива в астрале: (Мо × 2) + 3D6
ЗЩТ в Астрале: Мо
ЗЩТ физическое (магическое оружие): Мо + 2
ЗЩТ физическое (обычное оружие): (Мо × 2) + 2
Навыки: Астрал, Ближний бой, Внимание.
Способности: Астральная форма, Изменение движения, Материализация, Обострённые чувства (обоняние, слух, сумеречное зрение), Разум, Страх, Управление животными.
Уязвимости: Аллергия (серебро, тяжёлая).
Дополнительные способности: Естественное оружие (когти/укус), Замешательство, Охрана, Поиск, Сокрытие, Яд, Ядовитое дыхание.
Атаки:
Когти/укус [СУ (Мо / 2) ф, АТК (Мо × 2)/ —/—/—/—].

ДУХИ ПРЕДКОВ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
Мо + 1	Мо	Мо + 2	Мо – 2	Мо	Мо	Мо + 1	Мо	Мо	Мо

КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
С1, П3	(Мо / 2) + 8	5/10/+1

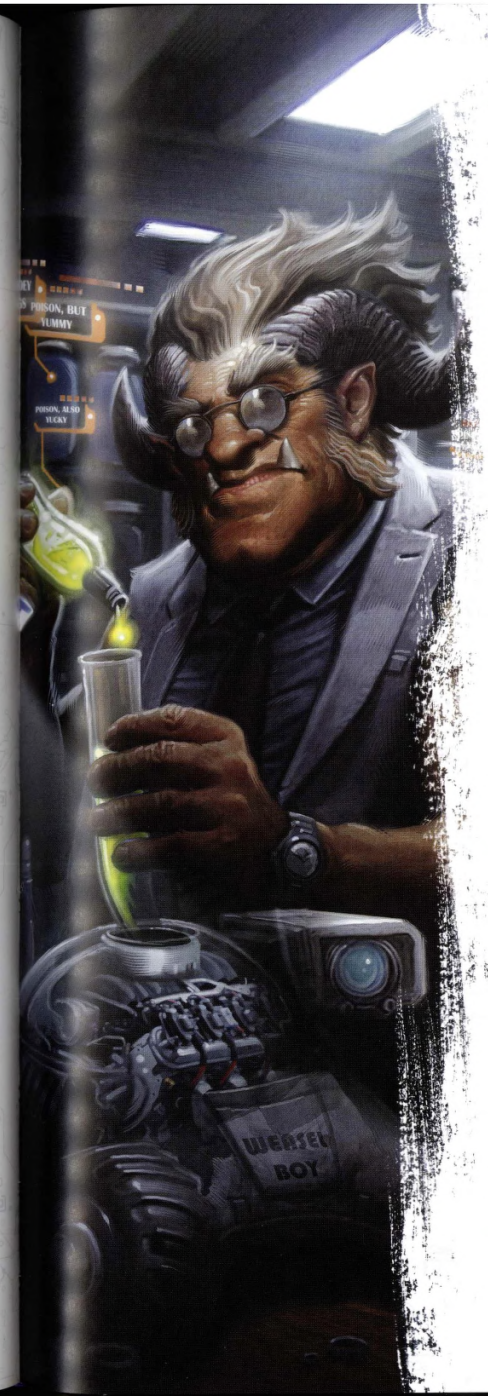
Инициатива: (Мо × 2) + 3 + 2D6
Инициатива в астрале: (Мо × 2) + 3D6
ЗЩТ в Астрале: Мо + 1
ЗЩТ физическое (магическое оружие): Мо + 1
ЗЩТ физическое (обычное оружие): (Мо × 2) + 1
Навыки: Астрал, Ближний бой, Внимание, Колдовство.
Способности: Астральная форма, Внушение, Замешательство, Материализация, Обострённые чувства (сумеречное зрение, инфразрение), Охрана, Поиск, Разум, Сглаз, Сокрытие.
Уязвимости: Аллергия (металл с магнитными свойствами, тяжёлая).
Дополнительные способности: Врождённое заклинание (любое известное призывателю; можно добавить только один эффект заклинания), Изменение движения, Психокинез, Страх.
Атаки:
Кулаки [СУ (Мо / 2) о, АТК (Мо × 2)/—/—/—/—].

ДУХИ ЗЕМЛИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
Мо + 4	Мо – 2	Мо – 1	Мо + 4	Мо	Мо – 1	Мо	Мо	Мо	Мо

КОЛ-ВО ДЕЙСТВИЙ	СЧЁТЧИК СОСТОЯНИЯ	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
С1, П3	(Мо / 2) + 8	5/10/+1

Инициатива: (Мо × 2) – 1 + 2D6
Инициатива в астрале: (Мо × 2) + 3D6
ЗЩТ в Астрале: Мо
ЗЩТ физическое (магическое оружие): Мо + 4
ЗЩТ физическое (обычное оружие): (Мо × 2) + 4
Навыки: Астрал, Ближний бой, Внимание, Экзотическое дистанционное оружие.
Способности: Астральная форма, Изменение движения, Материализация, Охрана, Поиск, Разум, Сковывание.
Уязвимости: Аллергия (электричество, тяжёлая).
Дополнительные способности: Замешательство, Сокрытие, Стихийная атака (химикаты), Страх, Хватка (земля).
Атаки:
Стихийная атака [СУ (Мо) ф, АТК (Мо × 2)/(Мо × 2) – 2/(Мо × 2) – 8/(Мо × 2) – 10/—].



МЕНТАЛЬНАЯ СВЯЗЬ С ДУХОМ

Призванный дух связан с призывателем таким образом, что им не нужно разговаривать вслух друг с другом для общения. Между ними существует ментальная связь, преодолевающая любую физическую дистанцию, но неспособная действовать на разных планах. Общение абстрактно — дух не может передавать звук, видео или изображение. Благодаря этой связи призыватель сразу узнает, если дух будет изгнан или уничтожен.

ДУХИ И ДИСТАНЦИЯ

Духи стараются держаться поближе к своему призывателю. Если дух удалится более чем на уровень Магии призывателя × 100 метров, он попытается вернуться в пределы этой дистанции, кроме тех случаев, когда ему приказали этого не делать.

ДУХОВНЫЙ ЭТИКЕТ

Всегда стоит помнить, что духов выполнять услуги заставляет магия, так что права голоса им в этом деле никто не давал: действия могут быть аморальными, нелегальными, приятными, болезненными или травмирующими, но это никак не влияет на решение духа выполнить услугу. Если для выполнения услуги нужно сделать нечто болезненное или неприятное, дух всё равно обязан это сделать. Такие задачи могут повлиять на отношение духа к призывателю и, что куда важнее, повлиять на репутацию личности среди духов. Поскольку духи открыто делятся своими мыслями, такая репутация может стать весьма широко известной. Каждый раз, когда призыватель специально использует услугу, чтобы призванный дух чувствовал себя дискомфортно или был уничтожен, снизьте репутацию персонажа на 1.

ЗАЧАРОВАНИЕ

Лампа, выполняющая желания; кольцо, которое делает носителя невидимым; зелье, исцеляющее того, кто его выпил, — эти и многие другие магические предметы являются частью мифологии мира. Когда магия вернулась, появилась и возможность воплотить эти предметы в реальность. Однако не всегда получалось даровать им то могущество из мифов. Но когда вы можете швырнуть пустую бутылку, взрывающуюся ледяной бурей, или подсунуть воротиле карандаш, превращающийся в подслушивающее устройство, не стоит жаловаться на ограничения — ведь у вас в руках столь великолепные вещи!

У зачарования есть две различные ветви — алхимия, включающая в себя создание предметов, хранящих в себе заклинания, и создание талисманов, помогающих использовать магию. Каждую из ветвей мы обсудим по очереди.

АЛХИМИЯ

В древности искусство алхимии больше сосредотачивалось на превращении свинца в золото, варке зелий или создании камней, даровавших бессмертие.

И хотя некоторые цели современной алхимии не слишком от этого отличаются, технику отточили, а способы применения заметно расширили. В Шестом мире цель алхимии — создание субстанций; предметов, наполненных заклинаниями. Они дают заклинателям шанс активировать свою магию различными способами. Конечно, такие заклинания обычно менее мощные, чем если бы их полноценно сотворяли на ходу.

У субстанций есть три ключевых элемента: наполняющее субстанцию **заклинание**, **активатор** этого заклинания и **эффективность**, измеряющая снижение силы со временем. Каждый из этих элементов мы обсудим в разделе «Создание субстанции».

Создатель субстанции наполняет её магией, а значит, субстанция имеет астральный след своего создателя. Его можно распознать при помощи успешной проверки Астрала + Интуиции. Аура исчезает с той же скоростью, что и в случае сотворённого заклинания (стр. 160).

ВЫБОР ПРЕДМЕТА

Для создания субстанции необходимо выбрать подходящий предмет. Это должно быть что-то, что маг может взять в руки и над чем может работать. Процесс превращения предмета в субстанцию оставляет на нём метку изменения, которую при помощи проверки Внимания + Интуиции (3) может распознать персонаж, имеющий навык Экспертных знаний Магическая теория (или иной достаточно похожий навык). Шарики, зелья, пули, снаряды и небольшие канцтовары — одни из наиболее популярных предметов для создания субстанции.

СОЗДАНИЕ СУБСТАНЦИИ

Как только вы выбрали предмет, вам предстоит выполнить четыре этапа, указанных далее.

Этап 1:
ВЫБИРАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Чтобы субстанция активировала заклинание, вам сначала нужно выбрать это заклинание. Вы можете использовать только то заклинание, которое вам известно. Если вы хотите использовать эффект насыщения или расширения области, вам нужно сразу выбрать, сколько этих эффектов вы хотите использовать (запомните, сколько вы выберете, — это потребуется для расчёта значения истощения на этапе 5). Изменение области отсутствует для субстанций.

Этап 2:
ВЫБИРАЕМ АКТИВАТОР

Для того чтобы выбранное заклинание активировалось, требуется активатор. Есть три вида активаторов: время, контакт и приказ.

Время: при использовании этого активатора персонаж задаёт определённое количество времени, и после завершения создания субстанции часики начинают тикать. По окончании установленного срока заклинание срабатывает. Установленное время в часах не может быть больше, чем эффективность субстанции. Если значение эффективности станет ниже заданного количества времени, то заклинание рассеется, когда эффективность снизится до 0. Данный активатор добавляет 2 очка истощения к субстанции.

Контакт: пожалуй, наипростейший активатор. Заклинание срабатывает в тот момент, когда к нему в следующий раз прикасается живое материальное существо. Данный активатор добавляет 1 очко истощения к субстанции.

Приказ: субстанция активируется по воле создателя. Для этого он должен находиться на физическом плане, а субстанция должна быть на дистанции видимости для создателя. Активация затрачивает простое действие. Данный активатор добавляет 2 очка истощения к субстанции. Это единственный активатор, который можно использовать для заклинаний исцеления.

Этап 3:
СОЗДАЁМ СУБСТАНЦИЮ

Как только все решения приняты, пришло время всё же создать субстанцию. На это потребуется количество часов, равное общей силе истощения заклинания (после того как добавлены очки истощения от эффектов и активаторов). Изготовление требует времени и точности — один неверный глиф, и вместо жаркого огненного шара, делающего барбекю из ваших врагов, вы получите заклинание, которое их согреет в холодный день, да ещё и носки им подсушит. Не надо так.

На этом этапе можно использовать реагенты для наполнения субстанции маной, что снизит усталость зачарователя. Реагенты могут снизить силу истощения на значение, равное количеству использованных драхм (не более 2).

В конце этого этапа зачарователь проходит проверку Зачарования + Магии против силы истощения субстанции. Чистые успехи при этой проверке становятся эффективностью субстанции, которую стоит записать.

Этап 4:
ТЕРПИМ ИСТОЩЕНИЕ

Тщательная работа над субстанцией вкупе с усилием направления маны в предмет весьма выматывает. Общая сила истощения для субстанции равна силе истощения заклинания (с усилениями) + сила истощения активатора – количество использованных драхм реагентов (не более 2). Зачарователь использует соответствующую традиции характеристику + Волю для снижения истощения. Если после снижения сила истощения больше, чем ваш уровень Магии, полученный урон от истощения будет физическим; в противном случае урон оглушающий.

ГОТОВАЯ СУБСТАНЦИЯ

Заклинание, активатор и эффективность субстанции стоит записать, вместе с любыми добавленными эффектами заклинаний. Субстанция сохраняет полную силу в течение (эффективность × 2) часов, после чего сила начинает снижаться. После каждого интервала в (нынешнее значение эффективности × 2) часов, эффективность субстанции снижается на 1. По достижении 0 субстанция деактивируется, и магия внутри неё будет потеряна.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУБСТАНЦИИ

Активация субстанции — считай, то же самое, что и сотворение заклинания, но в то же время процесс этот отличается. Вместо проверки Колдовства + Магии пройдите проверку эффективности субстанции + Магии зачарователя. При активации заклинания нет дополнительного истощения, поскольку с этим уже разобрались в ходе создания субстанции.

Дистанция заклинания также несколько отличается, поскольку зависит она от заклинания, выходящего из неодушевлённого предмета. Дистанция рассчитывается следующим образом.

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ СУБСТАНЦИИ

Агбель Оку знает, насколько опасны забеги в тени, и знает, насколько ценно бывает иметь при себе возможность по-быстрому исцелиться. Поэтому у неё есть мячик для гольфа — особый фиолетовый мяч для миниатюрного гольфа, — который она использует для этой цели. Она сделала его полым и использует отверстие для вложения необходимых реагентов в сердцевину шарика.

На первом этапе она выбирает заклинание. Иногда она любит использовать Охлаждающее или Согревающее исцеление, но на этот раз она решает не изгаляться и выбирает обычное Исцеление. Базовая сила истощения этого заклинания равна 3.

На втором этапе нужно выбрать активатор, но поскольку это заклинание Исцеления, ей придётся выбрать активатор-приказ. Это добавляет ещё 2 к силе истощения, которая теперь суммарно равна 5.

Она добралась до этапа 3 — пришло время изготовить субстанцию. Сейчас сила истощения равна 5, так что на процесс потребуется 5 часов. Это вполне приемлемое количество истощения — к счастью, у Агбели Оку есть реагенты: сушёная шкурка Пробуждённого питона. Она тратит 1 драхму для снижения истощения до 4. Время на изготовление субстанции всё ещё равно 5 часам. По прошествии 5 часов она проводит проверку Зачарования 4 + Магии 5 — 9 кубиков против сниженной силы истощения, равной 4. Она получает 4 успеха, ведущий на кубиках получает 1, так что у субстанции эффективность равна 3. У зачарователицы есть эффективность × 2 часов — 6 часов, прежде чем субстанция начнёт терять свою силу.

Но, возможно, начало у её задания будет не самым лучшим, если истощение нанесёт ей много урона. Истощение равно 4, в то время как уровень Магии равен 5, так что полученный урон будет оглушающим. Логика 5 (характеристика её традиции) и Воля 6 дают ей 11 кубиков. Она их бросает и получает 3 успеха. Один оглушающий урон — с этим ещё можно жить. Пора взять субстанцию с собой и швырнуть в члена команды, которому нужна будет помощь. Если эту субстанцию использовать, пока её эффективность на максимуме, бросок будет равен эффективности 3 + Магии 5, что даст 8 кубиков исцеляющей силы.

Касание: при активации субстанции под эффект подпадает всё и вся в непосредственном контакте с субстанцией (если субстанция может на это воздействовать).

Видимость: если у субстанции есть активатор-приказ, требующий нахождения на дистанции видимости зачарователя, то зачарователь выбирает цель при активации заклинания. В противном случае заклинание попадает по ближайшей цели на дистанции видимости от субстанции. Дистанция заклинания ограничена (эффективность × Магия) метрами.

Область: субстанция находится в центре области заклинания и воздействует на область вокруг заклинания. У сферы радиус в два метра плюс два метра за каждый добавленный эффект расширения области.

Цель сопротивляется заклинанию по стандартным правилам. Длительное заклинание продолжает действовать в течение одной минуты за каждый оставшийся пункт эффективности после активации.

СОЗДАНИЕ ИСТОЧНИКА

Одна из ветвей зачарования — изучение техники, позволяющей зачерпнуть силу, сокрытую в основных естественных элементах, и наполнить этой волшебной энергией предметы, позволяющие усилить магические способности заклинателя. Это процесс создания магических источников. Подробнее об источниках вы можете прочитать на стр. 154. В отличие от субстанций, источник — это мощный многоразовый предмет, тесно связанный со своим владельцем. Источник представляет собой постоянное и сложное зачарование, неторопливо созданное при помощи мистической формулы и завершённое кармой. Все источники следуют одному и тому же базовому процессу создания: сначала нужна формула источника, затем выбирается подходящая телесма (физический предмет для зачарования). После этого создаётся полноценное зачарование и уже завершённый источник привязывается.

Далее приведены шесть этапов этого процесса.

ТЕРМИНОЛОГИЯ ЗАЧАРОВАНИЯ

Источник: персональный предмет, в какой-то мере усиливающий магические способности.

Магдилер: изготовитель и продавец реагентов, телесм и источников.

Реагенты: предметы, обычно естественного происхождения, имеющие особую способность проводить и содержать магическую энергию. Реагенты можно использовать для формирования телесмы, а также во время различных этапов зачарования и процесса сотворения заклинаний.

Субстанция: предмет, наполненный заклинанием с активатором. Субстанции можно использовать только один раз.

Телесма: физический аспект источника; телесма вместе с магией создают источник. Телесма с греческого переводится как «талисман».

Этап 1:
ВЫБИРАЕМ ФОРМУЛУ ИСТОЧНИКА

Для создания источника требуется сложный мистический рецепт, известный как формула источника. Эти формулы слишком сложны для запоминания метачеловеческими магами, поэтому их каким-то образом нужно записывать. Вы можете приобрести формулу источника в магических магазинчиках и у магдилеров.

Все формулы источников указывают на тип источника (заклинание, дух, способность, оружие и т. д.), Мощь, форму (деревянный посох, золотое кольцо, вибронож и т. д.) и традицию источника (герметистскую, шаманскую и т. д.). Продаваемые магдилерами формулы обычно имеют «традиционную» форму для широко распространённых магических традиций (жезлы, магические амулеты, покрытые рунами мечи и т. д.), поэтому множество магов обычно создают собственные формулы (а это — более сложная магия, которую мы опишем в другой книге). Формула источника должна иметь Мощь, равную либо меньшую, чем ваш уровень Магии, — вы не можете создать источник с Мощью большей, чем ваш уровень Магии.

ПОЛУЧЕНИЕ ИНГРЕДИЕНТОВ ДЛЯ ИСТОЧНИКА

Если персонажи игроков решат открыть своё дело по изготовлению источников, ведущему предоставляется отличная возможность придумать для них множество историй. Да, всегда можно навестить местного магдилера Мюррея, который продаст игрокам всё что можно (примеры стоимости можно найти на стр. 168), и в некоторых кампаниях это может помочь продвижению более крупного сюжета, однако поиск формулы, реагентов и телесмы может стать завлекательной и длительной историей с отыгрышем роли. Ради нужной формулы может потребоваться разыскать библиотеку Джона Ди, ныне сокрытую в Королевской коллегии врачей в Лондоне; за реагентами придётся отправиться в Западную Европу, чтобы найти там редчайшее дерево аустрас кокс; а в поисках телесмы игроки могут напасть на след аметистового кольца, которое, по слухам, принадлежало самой царице Клеопатре. Не упустите возможность создать историю, в которой игроки охотятся за редкой магией!

Этап 2:
ПОЛУЧАЕМ ТЕЛЕСМУ

Прежде чем создать источник, необходимо найти предмет, подходящий под указанную в формуле источника форму. Подготавливаемый для зачарования предмет называется телесмой. Получение телесмы бывает как простым, так и сложным — если для формулы требуется нож, то, возможно, вам достаточно купить нож в местном «Мире оружия», но если для формулы требуется флейта, вырезанная из костей калифорнийского кондора, то вам придётся попотеть, чтобы найти необходимый предмет. Любой неодушевлённый предмет может стать телесмой: деревянный жезл, украшенный самоцветами амулет, оружие, машина, камушек странной формы и так далее. Чем более необработанный и естественный предмет или чем больше усилий вы вкладываете в его создание, тем легче будет эту телесму зачаровать.

Этап 3:
ПОДГОТАВЛИВАЕМ МАГИЧЕСКУЮ МАСТЕРСКУЮ

Затем нужно подготовить магическую мастерскую с Мощью как минимум равной Мощи формулы. Мастерская должна быть той же традиции, что и вы с формулой. И не забудьте немножко благоустроить мастерскую — вы тут надолго.

Этап 4:
ТРАТИМ РЕАГЕНТЫ

Далее следует потратить реагенты. Необходимое количество (в драхмах) равно количеству кармы, требующейся для привязки источника с Мощью, указанной в формуле источника, и минимумом в (Мощь) драхм. Эти реагенты тратятся в начале процесса и будут использованы даже в том случае, если вы отмените изготовление или оно завершится провалом.

Этап 5:
СОЗДАЁМ ИСТОЧНИК

Затем необходимо потратить в мастерской количество дней, равное Мощи формулы источника. Вы тратите это время на сбор маны, её подготовку к телесме и наполнение ею материала. Процесс вы выполняете эпизодически каждый день, так что в перерывах вы можете заниматься чем-то ещё, но вы не можете покидать мастерскую в ходе этой попытки изготовления.

По завершении времени изготовления пора приступить к действительно сложной части работы: воззванию к силе источника. Пройдите проверку Зачарования + Магии против Мощи формулы + Сопротивления материала телесмы. Это считается завершением всех ваших трудов на протяжении многих дней, и для этой проверки вы не можете использовать преимущество. Если вы преуспеете, чистые успехи, полученные в ходе этой проверки, становятся действующей Мощью источника, но это значение не должно превышать Мощь формулы. Если у вас выпадает сбой, вы не можете сопротивляться истощению на следующем этапе. Если у вас выпадает критический сбой, магия выходит из-под контроля и вырывает из вас 1 очко Сущности — создание источников явно не дело для слабаков и недоучек.

Этап 6:
ТЕРПИМ ИСТОЩЕНИЕ

Сила истощения равна Мощи, указанной в формуле источника, плюс 2 за каждый успех (не чистый успех), полученный во время встречной проверки на этапе 5. Поскольку Мощь не может быть выше, чем ваш уровень Магии, истощение наносит оглушающий урон. Если вы всё ещё в сознании после сопротивления истощению, вы можете потратить количество кармы, равное действующему значению Мощи источника, чтобы закончить процесс. Если вы потеряете сознание или если не захотите сохранять полученный результат, не затрачивайте карму и начните заново (советуем для начала зализать раны).

ЧТЕНИЕ АУРЫ ИСТОЧНИКОВ

Этот навык Зачарования позволит вам прочесть ауру источника, что помогает распознать его создателя. Пройдите встречную проверку Зачарования + Магии против Мощи источника × 2. Вы можете использовать полученные чистые успехи для изучения ауры зачарователя, создавшего источник (см. таблицу «Чтение ауры», стр. 159). Это можно сделать раз в день для каждого источника.

СНЯТИЕ ЗАЧАРОВАНИЯ

Навык Зачарования может наполнять магией предметы, но он также может и забирать её, что даст персонажам шанс временно нарушить или вовсе уничтожить астральные конструкции.

Для деактивации активного источника пройдите встречную проверку Зачарования + Магии против Мощи цели + Магии владельца. Вы можете это провернуть как из физического, так и из астрального плана, однако выбранный источник должен быть на дистанции вашей видимости. Если у вас будет больше успехов при этой проверке, источник временно деактивируется. Его можно активировать снова при помощи простого действия Активировать/деактивировать источник.

Зачарование также можно использовать для эффективной переработки источника — часть высвобожденной маны можно использовать для восстановления потраченных реагентов. Для разбора источника на реагенты и полного его уничтожения персонаж должен касаться его. Для разбора источника требуется встречная проверка Зачарования + Магии против Мощи цели (+ Магия владельца, если источник привязан и если он не принадлежит вам).

При успехе источник прекращает своё существование. Телесма разрушается и становится непригодной для использования. Выпущенная при уничтожении астральной конструкции мана может быть направлена в предметы традиции мага, превращая их в реагенты. Проведите проверку Зачарования + Магии. Каждый полученный успех даёт 1 драхму реагентов, не более 1/3 реагентов, использованных для создания источника (см. этап 4 создания источника, стр. 152). Этот процесс требует (Мощь цели) часов.

Снятие зачарования также работает и на алхимические субстанции. Правила этого процесса читайте в разделе «Разложение» ниже.

Сила истощения для всех этих проверок равна 1 о за успех (не чистый успех), полученный против мага. Если Мощь цели выше, чем уровень Магии мага, урон от истощения будет физическим. Если Мощь цели в два раза выше уровня Магии мага, предмет персонажу не по зубам и снятие зачарования для него невозможно.

РАЗЛОЖЕНИЕ

Говоря простым языком, разложение для алхимии — то же самое, что и рассеивание для сотворения заклинаний. Разложение позволяет вам убрать магическую энергию субстанции, превращая её снова в обычный предмет. Чтобы разложить субстанцию, вам необходимо при помощи чтения ауры (см. стр. 159) определить, что предмет является субстанцией, и вам нужно к нему прикоснуться, чтобы попытаться разложить. Для разложения требуется сложное действие, и вам необходимо пройти встречную проверку Зачарования + Магии против Мощи субстанции + Магии алхимика (плюс карма за метамагию закрепления). Каждый полученный вами чистый успех снижает эффективность субстанции на 1. Затем вы получаете то же количество истощения, как если бы вы создали субстанцию.

Это рискованный процесс — если вы провалите проверку разложения субстанции, у которой активатор — контакт, то субстанция активируется. Молитесь, чтобы она не взорвалась.

РЕАГЕНТЫ

Мана наполняет представителей человечества — одно лишь существование заклинателей и адептов тому подтверждение. Но также она наполняет мелких животных, минералы и растения. Их части можно использовать как реагенты — предметы, наполненные магией, которые пригодятся вам в выполнении различных магических задач.

Чистейшим реагентом является совершенно неестественный орихалк, металл оранжево-золотого цвета, главным свойством которого является способность удерживать в себе магию. Все реагенты сравнивают с орихалком, так что 1 драхма орихалка является стандартным измерителем силы реагентов: 1 драхма орихалка весит 1,77 грамма.

Реагенты бывают разными. Орихалк создаётся при помощи алхимии, но это длительный процесс, доступный разве что самым выдающимся алхимикам. Реагенты естественного происхождения варьируются в зависимости от традиции. Маги герметической традиции предпочитают минералы, чистые стихии, старые безделушки и необработанную руду. Шаманы предпочитают части растений и животных, естественным образом отполированные камни и небольшие изящные рукодельные изделия. Маг игбо может найти магию в древесине офо, в то время как аспектный маг может разыскивать предметы естественного происхождения, добываемые во время определённой фазы луны.

Реагенты необычайно широко распространены, но не всякий реагент подходит каждой традиции. Кубик киновари, столь ценимый магом-герметистом, будет бесполезен для шамана, как и шаманская связка перьев герметистскому магу будет вовсе неинтересна. Грубо говоря, реагенты одной традиции для магов другой традиции имеют лишь половинную силу. По этой причине обмен реагентами — вещь сложная, в особенности если вы не сведущи в тонком искусстве магдилерства.

Применение реагентов столь же разнообразно, сколь и использование самой маны. Когда вы тратите реагенты, заключённая в них мана рассеивается и предмет перестаёт быть реагентом, даже если его физическая форма сохраняется в целостности. Ниже приведены способы применения реагентов.

Алхимические субстанции: вы можете потратить реагенты для снижения истощения во время приготовления субстанции.

Временная магическая мастерская: вы можете создать временную магическую мастерскую, потратив реагенты в количестве драхм, равном Мощи мастерской. На создание мастерской требуется 1 час на единицу Мощи. Временная мастерская существует до следующего захода или восхода солнца (в зависимости от того, что наступит первым).

Контрзаклинания: вы можете тратить реагенты для увеличения области, которую вы защищаете контрзаклинанием.

Призыв: вы можете потратить реагенты для получения преимущества при призыве духов.

Ритуальные заклинания: в качестве подношения вы можете потратить реагенты для снижения истощения в ходе проведения ритуала (см. «Ритуальные заклинания», стр. 143).

Создание источников: для создания источника вам необходимо потратить реагенты.

ИСТОЧНИКИ

Источники — это особым образом созданные предметы, наполненные большим количеством маны. Это астральные конструкции, внедрённые в физические предметы. Когда источник активен, астральная конструкция набирает энергию маны, которую маг, владеющий источником, использует для определённой магической задачи. Физические формы источников могут быть разными — браслеты, амулеты, пояса, жезлы, трости, посохи, чашки, крышки от бутылок, кинжалы, шапки, фляжки для спиртного, письменные ручки и тому подобное. Правда, в большинстве случаев источник является отражением традиции своего создателя. У источников есть значение Мощи, показывающее его силу.

Вы не можете использовать источник, если вы сами его к себе не привязали (и привязать его нельзя, если вы не Пробуждённый, — ну серьёзно, что вы с ним делать станете?). Для привязки разных источников требуется разное количество кармы (см. таблицу «Магические товары» на стр. 168). Привязка источника затрачивает час на единицу Мощи источника. Это время привязывающий проводит в размышлениях над источником и синхронизацией его астрального следа со своим. Как только вы потратили карму и время, сила источника становится доступна вам. Источник может быть привязан только к одной личности за раз — процесс привязки разрушает связь источника с предыдущим владельцем, если таковой был.

У каждого источника есть своё свойство, указанное в разделе «Виды источников». Источник должен быть активен, чтобы вы смогли им воспользоваться. Активация и деактивация источника требует использования простого действия. Чтобы источник оставался активным, он должен быть в распоряжении мага: на шее, в кармане, в руке или сумке и так далее. Если вы теряете сознание, то любой связанный с вами источник деактивируется. Если вы потеряете источник, он автоматически деактивируется и вы теряете все получаемые от него бонусы до тех пор, пока не вернёте его и не активируете вновь.

У всех источников есть аура, видимая в астрале и имеющая ваш астральный след (стр. 160). Пока

источник активирован, у него также есть астральная форма. Если вы используете астральную проекцию, то несёте с собой и астральную форму любого вашего активного источника. Если вы деактивируете источник, пока используете астральную проекцию, его астральная форма исчезнет. Вам придётся вернуться в тело, чтобы активировать источник вновь.

Вы не можете привязать к себе источников больше, чем ваш уровень Магии, так же как и Мощь источника не может быть больше вашего уровня Магии. Максимальная Мощь всех ваших привязанных источников не должна превышать ваш уровень Магии × 5. Вне зависимости от количества привязанных к вам источников, только один источник может добавлять свою Мощь в ваш набор кубиков для проверки.

Стоимость источников в нюйенах вы найдёте в таблице «Магические товары» (стр. 168).

ВИДЫ ИСТОЧНИКОВ

Всего есть семь категорий источников: духовные, заклинательные, зачаровывающие, метамагические, силы, оружейные и ци. У источников в одной категории одинаковая стоимость, но разный эффект.

ДУХОВНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Усиливает навыки воплощения заклинателя. Каждый духовный источник должен быть настроен на определённый вид духа.

Призыв: добавляет свою Мощь к вашему набору кубиков для проверки призыва, если источник настроен на тот вид духа, который хотят призвать.

Изгнание: изгоняющий источник добавляет свою Мощь к набору кубиков для изгнания, если он настроен на тот вид духа, который хотят изгнать.

ЗАКЛИНАТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Эти источники усиливают навык Колдовства. Каждый источник при создании настроен на ритуалы или одну из пяти категорий заклинаний (боевые, иллюзии, исцеления, обнаружения и управления). Категорию изменить нельзя. Ниже приведены четыре вида источников.

Контрзаклинание: добавляет кубики в количестве, равном его Мощи, к любой проверке контрзаклинания, если отменяемое заклинание той же категории, что и источник. Также добавляет свою Мощь к вашему набору кубиков, когда вы выбираете магическую защиту в качестве контрзаклинания (стр. 142).

Поддержание: этот источник поддерживает за вас заклинание, которое вы сотворили при его помощи, и позволяет вам избежать штрафа к набору кубиков за поддержание длительного заклинания. У заклинания, поддерживаемого через такой источник, изменённое значение силы истощения (после добавления любых эффектов) не может быть больше, чем Мощь источника, а также категория заклинания должна совпадать с категорией источника. Если поддерживаемое источником длительное заклинание прерывается, его действие завершается, но источник остаётся активным (и привязанным к своему владельцу) и просто не поддерживает никаких заклинаний. Поддерживающий источник нельзя использовать для поддержания ритуального заклинания.

Ритуальное заклинание: добавляет свою Мощь к вашему набору кубиков для проверок Ритуального заклинания (неважно, лидер вы или участник). Если ритуал не включает в себя заклинание, этот источник всё ещё можно использовать. Однако если ритуал с заклинанием из другой категории, то источник использовать в этом ритуале нельзя.

Сотворение заклинаний: добавляет свою Мощь к вашему набору кубиков для проверки Сотворения заклинаний, если заклинание имеет ту же категорию, что и источник.

ЗАЧАРОВЫВАЮЩИЕ ИСТОЧНИКИ

Алхимический источник: добавляет свою Мощь к кубикам для всех проверок Зачарования при создании субстанций.

Источник снятия зачарования: когда этот источник вступает в контакт с другим артефактом, маг может добавить кубики в количестве, равном Мощи источника, к проверке Снятия зачарования.

МЕТАМАГИЧЕСКИЕ ИСТОЧНИКИ

Метамагические источники поддерживают инициированных магов и изученные ими высшие формы магии. Метамагические источники добавляют свою Мощь к уровню инициации мага при использовании определённой метамагии.

Источник изменения заклинаний: ваш уровень Магии считается увеличенным Мощью этого источника при определении, насколько вы можете изменить своё заклинание.

Источник расплывчатого следа: добавляет свою Мощь к вашему уровню инициации при повышении порога для проверок Чтения ауры наблюдателей (Астрал + Интуиция).

Концентрирующий источник: добавляет свою Мощь к вашему уровню инициации при использовании метамагии концентрации во время проверок Сопротивления истощению.

Маскирующий источник: когда вы противостоите чужой проверке Чтения ауры, добавьте Мощь этого источника к вашему набору кубиков. Это не увеличивает количество привязанных источников, которые вы можете скрыть.

ИСТОЧНИКИ СИЛЫ

Тут всё из названия понятно. Это очень мощный источник, который временно увеличивает ваш действующий уровень Магии. Он увеличивает ваш набор кубиков для проверок Колдовства каждый раз, когда вы используете этот навык, а также в случае других проверок, связанных с Магией. Источники силы могут быть любой формы, но по какой-то причине наиболее популярными являются кольца и амулеты.

ОРУЖЕЙНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Оружейные источники, что неудивительно, всегда имеют форму оружия ближнего боя (это не может быть оружие дистанционного боя). Такой источник добавляет магическую силу к атакам ближнего боя, которые вы им совершаете. При использовании в бою на физическом плане оружейный источник добавляет свою Мощь в качестве бонуса к набору кубиков для вашей проверки Атаки. Вы всё

ещё полагаетесь на собственные характеристики и навыки в бою — просто оружейный источник делает вас несколько более эффективным.

Оружейный источник также эффективен против астральных форм, вне зависимости от того, используете ли вы Внимание в астрале или астральную проекцию. При его использовании он добавляет свою Мощь к вашим проверкам Астрального боя. Его также можно взять с собой при использовании астральной проекции. Урон оружия в астральном бою тот же, что и в физическом мире, однако вы выбираете, какой урон наносите — оглушающий или физический («Астральный бой», стр. 161).

ИСТОЧНИКИ ЦИ

Источники ци (оно же чи или ки) могут использовать адепты и мистические адепты, поскольку они наполняют их способности маной. Источник ци может быть как предметом, так и модификацией тела: татуировкой, ритуальным шрамированием, пирсингом. Каждый источник настроен на одну способность адепта определённого уровня и пока он активен, вы получаете содержащуюся в нём способность или добавляете уровни источника к вашей способности (если у способности есть уровни, иначе пользы от этого нет). Мощь источника должна быть в четыре раза больше, чем стоимость способности, — например, для Улучшения навыка (Ближний бой) 1 уровня требуется источник ци с Мощью 4 (поскольку стоимость данной способности — 1 очко способности за уровень), в то время как источник для Боевого чутья будет иметь Мощь 2.

АДЕПТЫ

Адепты направляют ману отличным от остальных заклинателей образом. Вместо того чтобы использовать формулы для обращения маны во внешний эффект заклинания, адепты направляют ману внутрь себя, позволяя ей течь по их телам и усиливать их способности. Она может сделать их сильнее, быстрее, крепче или очаровательнее, но независимо от того, как работает мана, она делает адептов крайне эффективными бегущими в тени.

Порой адептам приходится сопротивляться истощению, что они делают при помощи проверки Тела + Воли. Истощение причиняет оглушающий урон, если только урон после проверки сопротивления не выше уровня Магии адепта, — в ином случае урон становится физическим.

ОЧКИ СПОСОБНОСТЕЙ

Силу адепта определяют очки способностей. Эти очки используются адептами для приобретения способностей, которые улучшают их умения. Когда адепт получает или теряет уровень Магии, он также получает или теряет очко способности. Таким образом адепт, начинающий с уровнем Магии 4, также получает 4 очка способности. Очки способности не нужно тратить сразу же после получения; персонажи могут накапливать их и использовать тогда, когда будут к этому готовы. Уровень покупаемой способности не может быть выше уровня характеристики Магия адепта.

СПОСОБНОСТИ АДЕПТА

Ниже описаны способности, которые адепты могут использовать для усиления. В описании указана стоимость в очках способности и тип действия для активации способности. Некоторые способности адепта имеют уровни — их полный потенциал может быть раскрыт только после приобретения нескольких уровней способности. У других же способностей бонус весьма банален — вы приобретаете способность один раз и сразу полный комплект!

БЕГ ПО СТЕНАМ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: простое действие.

Бегать горизонтально — слишком банально. А вот бегая по стенам, вы показываете, насколько вы особенны. Используя эту способность, вы можете при помощи действия Рывок (стр. 45) взбежать по вертикальной поверхности. Вы не можете использовать эту способность для двух действий подряд; вам придётся потратить как минимум один ход на движение по горизонтальной поверхности, прежде чем вы снова сможете использовать эту способность. Так что, если вы забежите на стену и не найдёте, куда поставить ноги или за что зацепиться, вы упадёте обратно вниз.

БЕССЛЕДНЫЙ ШАГ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: пассивная.

Вы не оставляете следов на пыли, грязи, снегу, воде или других поверхностях, которых касаетесь ногами, — никто и не знает, что вы прошли здесь. Вы не активируете растяжки, нажимные пластины или другие ловушки, зависящие от движения ног. Во время проверки Слуха при попытке услышать вас и проверки Ориентирования для поиска ваших следов нельзя получать или тратить преимущество.

БОЕВОЕ ЧУТЬЁ

Стоимость: 0,5 ОС за уровень.

Активация: пассивная.

Эта способность даёт вам способность предвосхищать действия противника и избегать урона. Получите +1 к набору кубиков за каждый уровень для всех защитных проверок. Этот бонус также распространяется на все ваши проверки внезапности (стр. 108).

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ

Стоимость: 0,5 ОС за уровень.

Активация: пассивная.

Текущая сквозь ваше тело магия позволяет вам сращивать кости и залечивать плоть, помогая вам быстрее исцеляться. Добавьте 1 успех за каждый уровень к проверкам лечения вас.

ВНИМАНИЕ В АСТРАЛЕ

Стоимость: 1 ОС.

Активация: простое действие.

Вы получаете Внимание в астрале и следуете соответствующим правилам (стр. 159). Вы обладаете двойственной природой на время использования этой способности и можете атаковать астральные формы.

КИНЕСИКА

Стоимость: 0,25 ОС.

Активация: пассивная.

Язык вашего тела и способность к невербальному общению в прямом смысле слова магические, так что «прочитать» вас весьма сложно. Когда вы противостоите социальным проверкам и проверкам чтения ваших эмоций, намерений или правдивости, вы получаете очко преимущество. Вы можете получить только одно такое очко преимущества за столкновение.

КОНТРОЛЬ ГОЛОСА

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: пассивная.

Вы можете управлять вашим голосом, заставляя его звучать так, как вам хочется, — громко, тихо, звонко или подобно голосу того, кому вы подражаете. С помощью этой способности можно получить очко преимущества (не более одного за столкновение) при проверке Обмана или Убеждения, зависящей от вашего голоса.

КРИТИЧЕСКИЙ УДАР

Стоимость: 1 ОС за уровень.

Активация: пассивная.

Увеличьте СУ ваших атак ближнего боя на 1 за каждый уровень этой способности. Эту способность можно использовать совместно с другими улучшениями от оружия и способностями адепта, если не сказано иного.

МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ

Стоимость: 0,25 ОС за уровень.

Активация: пассивная.

Мана формирует вокруг вас щит, усиливая вашу защиту. За каждый уровень этой способности вы получаете единицу брони, которая суммируется с вашей остальной бронёй, тем самым увеличивая ваше значение защиты. Эта способность также активна на астральном плане.

ПОВЫШЕННАЯ ТОЧНОСТЬ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: пассивная.

Оружие в ваших руках бьёт точнее и наносит больший урон, чем в руках простых смертных. Увеличьте значение атаки любого оружия, которое вы используете, на 2.

ПОВЫШЕННОЕ ВНИМАНИЕ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: пассивная.

Ваши чувства обострены, что позволяет вам достаточно быстро получить информацию и понять, как на неё реагировать. Во время действия Рассмотреть поближе или при проверке Внимания для поиска сокрытого или попытки подслушать то, что вы услышать не должны, вы можете получить очко преимущества, если сразу же потратите его на эту проверку.

ПРЕДЧУВСТВИЕ ОПАСНОСТИ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: пассивная.

У вас есть шестое чувство, позволяющее предчувствовать опасность, — вы инстинктивно знаете о приближающейся угрозе и готовы к ней. Вы можете получить очко преимущества перед проверкой внезапности, при условии что вы тут же потратите его на эту проверку.

ПРИЛИВ АДРЕНАЛИНА

Стоимость: 0,25 ОС за уровень.

Активация: простое действие.

Вы чувствуете прилив энергии, позволяющий вам опередить ваших противников. За каждый уровень способности добавьте 2 к значению вашей инициативы на количество боевых раундов, равное вашему уровню Магии. В конце боевых раундов вы ощущаете истощение, равное уровню способности. Вы сопротивляетесь этому истощению по обычным правилам.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯМ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: пассивная.

Заклинания скорее отскакивают от вас, чем воздействуют на вас. Получите очко преимущества, когда вы становитесь целью заклинания.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ БОЛИ

Стоимость: 0,25 ОС за уровень.

Активация: пассивная.

Да, в боли нет ничего приятного, но у вас повышенная способность её терпеть. За каждый уровень этой способности отрицательные модификаторы от урона снижаются на одну ячейку по счётчику состояния — например, на 1 уровне вы не получаете штраф в 1 кубик до тех пор, пока не заполнятся 4 ячейки на счётчике состояния (изначально достаточно трёх). Работает как для счётчика оглушения, так и для счётчика здоровья.

УБИЙСТВЕННЫЕ КУЛАКИ

Стоимость: 0,5 ОС.

Активация: простое действие.

Ваши руки становятся волшебными и смертоносными, что полезно как для забегов в тени, так и для дешёвого флирта. Когда вы сражаетесь без оружия, вы можете выбрать, наносить оглушающий или физический урон. Убийственные кулаки можно совмещать с другими способностями, влияющими на бой без оружия. Атаки, нанесённые под действием Убийственных кулаков, считаются магическими, что позволяет им преодолевать защиту от обычного оружия и атаковать астральных существ.

УЛУЧШЕНИЕ НАВЫКА (НАВЫК)

Стоимость: 1 ОС за уровень для боевых навыков; 0,5 ОС за уровень для остальных навыков.

Активация: пассивная.

При выборе этой способности необходимо выбрать навык. Этот навык получает усиление длительного действия, равное уровню способности. Максимальное усиление навыка — ×1,5 изначального уровня (с округлением в большую сторону) или же вплоть до максимума изменения (+4), в зависимости от того, какое значение ниже. У вас должен быть как минимум 1 уровень в навыке, чтобы вы могли приобрести эту способность для его усиления. Эту способность можно приобрести для нескольких навыков.

УЛУЧШЕНИЕ РЕФЛЕКСОВ

Стоимость: 1 ОС за уровень.
Активация: пассивная.

Эта способность даёт вам быстрые рефлексы и возможность предчувствовать, что позволяет вам действовать и реагировать куда быстрее, чем простые смертные. За каждый уровень этой способности добавьте 1 кубик инициативы и увеличьте ваш уровень Реакции на 1. Максимальный уровень этой способности равен 4. Эту способность нельзя использовать вместе с другими усилениями инициативы или Реакции.

УЛУЧШЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Стоимость: 1 ОС за уровень.
Активация: пассивная.

Выберите физическую характеристику (Тело, Проворство, Реакция или Сила) при приобретении этой способности. Эта характеристика получает усиление длительного действия, равное уровню этой способности. Максимальное усиление характеристики — ×1,5 нынешнего уровня или же вплоть до максимума изменения (+4), в зависимости от того, какое значение ниже. Эту способность можно приобрести для нескольких характеристик.

УЛУЧШЕНИЕ ЧУВСТВА

Стоимость: 0,25 ОС.
Активация: пассивная.

После приобретения этой способности выберите чувство (зрение, слух, осязание, вкус или обоняние). Совершая проверку, зависящую от выбранного чувства, вы получаете бонусное очко преимущества, если сразу же используете его (либо лишь его, либо совместно с другими очками преимущества) для этой проверки. Вы не можете за эту способность получить очки преимущества больше одного раза за столкновение для проверок, зависящих от одного и того же чувства (слух, зрение, вкус и т. д.). Эту способность можно выбрать несколько раз, каждый раз для другого чувства.

УСИЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Стоимость: 0,25 ОС за уровень.
Активация: сложное действие.

Мана наполняет ваше тело и усиливает ваши врождённые способности, делая вас мощнее. Приобретая эту способность, вы должны соотнести её с определённой физической характеристикой (Тело, Проворство, Реакция или Сила). Если эта способность приобретена несколько раз, её можно использовать либо для увеличения уровня способности, уже связанной с определённой характеристикой (не более 6), либо для усиления новой характеристики. Эту способность нельзя применить к психической или особой характеристике.

При активации этой способности пройдите проверку Магии + уровень Усиления характеристики. Каждый успех временно увеличивает уровень выбранной характеристики на 1, но не более чем на 4. Усиление воздействует только на наборы кубиков, так что ваше значение Инициативы, счётчик состояния, значение защиты и остальные параметры не меняются. Эффект длится в течение (чистые успехи) боевых раундов и по завершении действия вы ощущаете истощение, равное уровню этой способности. Вы сопротивляетесь этому истощению по обычным правилам.

ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ

Стоимость: 0,25 ОС.
Активация: пассивная.

У вас есть хорошее осознание того, где вы уже были, куда вы направляетесь, а также какие препятствия вас ждут. Совершая проверку Ориентирования на определение направления, вы можете получить очко преимущества, при условии что вы тут же потратите его на эту проверку.

МИСТИЧЕСКИЕ АДЕПТЫ

Мистические адепты крайне могущественны, поскольку черпают силу из двух различных видов магии. Они способны использовать как заклинания, так и способности адептов, что делает их необычайно гибкими. Может, они и не швыряются заклинаниями, как полноценные маги, и не получают всю физическую мощь адепта, но то, как они сплетают свои умения, делает их смертоносными и полезными.

При создании персонажа мистические адепты разделяют свой уровень Магии между заклинаниями и очками способностей. Они получают 1 очко способности за каждый уровень Магии, отданной в пользу

своей стороны адепта, и заклинания в количестве, равном уровням Магии, отданным в пользу магической стороны, умноженным на 2. Если мистический адепт теряет уровень Магии, он также теряет соответствующее очко способности, если у него оно есть.

Мистические адепты не могут быть аспектными магами. Они могут использовать Внимание в астрале только в том случае, если приобретут соответствующую способность адепта, и никогда не смогут использовать астральную проекцию.

АСПЕКТНЫЕ МАГИ

У аспектных магов нет обширного спектра сил полноценных магов. Вместо этого они ограничены определённым набором магических способностей. Магия не является их основным инструментом для забегов в тени — она усиливает другие их навыки.

При создании персонажа аспектные маги выбирают единственный магический навык — Колдовство, Воплощение или Зачарование. Аспектный маг обладает только одним из этих трёх навыков и никоим образом не может получать уровни в двух других.

Аспектные маги могут использовать Внимание в астрале, астральную проекцию, а также могут следовать за духами-наставниками (стр. 162).

АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН

Рядом с нами постоянно находится особая реальность, чьё существование большинство из нас осознаёт лишь косвенно. Для нас её движение как своего рода давнишняя память о ветерке или фрагмент позабытой мелодии. Если мы попытаемся протянуть к ней руку и сделать её осязаемой, она ускользнёт от нас. Однако это отсутствие конкретики не отменяет того факта, что мы знаем о её существовании.

Эта реальность известна как астральный план. Она соприкасается с нашей физической реальностью и в каком-то смысле является её отражением. В ней жители и места, наполняющие нашу реальность, становятся серыми тенями, в то время как магия и жизнь, в материальном мире являющиеся лишь слабыми ощущениями, становятся пугающе яркими.

Астральный план — причина, по которой человечество полагает, что между магией и жизнью есть связь, ибо это единственные две вещи, которые можно встретить на астральном плане. Всё живое обладает астральной аурой — игрой света и цвета, отражающей природу и расположение формы жизни. Опытные наблюдатели за астралом учатся получать информацию из этих форм, определять относительную силу существа, его настроение, а также воздействуют ли на него магические эффекты (см. таблицу «Чтение ауры» справа). Заклинания при сотворении освещают астрал (если только их не скрыли при помощи метамагии, см. стр. 168) и оставляют за собой тающий след после окончания действия заклинания, становясь уликой для астральных детективов. После тренировок некоторые маги могут скрывать свою астральную сущность, что позволяет им быстро прокрадываться по миру и пробираться в запретные для них места (см. «Астральная проекция», стр. 160). Путешествие по астралу даёт возможность повстречать других астральных существ, а также вступить с ними в конфликт. В разделе «Астральный бой» (стр. 161) описаны его принципы.

Пока маги и адепты используют Внимание в астрале, они получают двойственную природу и штраф –2 кубика к набору кубиков для всех не связанных с Магией действий.

ЧТЕНИЕ АУРЫ

УСПЕХИ	ПОЛУЧЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ
0	Отсутствует
1	Общее состояние здоровья цели (здорова или больна)
	Общее эмоциональное состояние цели (радость, грусть, злость и т. д.)
	Является ли цель простаком или Пробуждённым
2	Наличие и местоположение любых стандартных кибернетических имплантов
	Класс или тип активной магии (дух огня, заклинание управления, источник силы и т. д.)
	Если эту ауру видели ранее, её можно узнать при помощи проверки Памяти (стр. 68), даже если она сокрыта или замаскирована
3	Наличие и местоположение альфа-имплантов
	Является ли уровень Сущности и Магии цели выше, ниже или равным уровню Магии наблюдателя
	Является ли значение Мощи выше, ниже или равным уровню Магии наблюдателя
	Общий диагноз различных недугов, воздействующих на цель, например болезнь или токсины
	Любые астральные следы, оставленные на цели
4	Наличие и местоположение биоимплантов и бета-имплантов
	Точный уровень Сущности, Магии и Мощи цели
	Причина наличия астрального следа (боевое заклинание, дух воздуха и т. д.)
5+	Наличие и местоположение дельта-имплантов, генных модификаций и нанотехнологических модификаций
	Точный диагноз по любой болезни или токсинам, воздействующим на цель
	Является ли цель техномантом или монадой

ЧТЕНИЕ АУРЫ

Чтение ауры — это искусство получения информации из астральных форм посредством рассмотрения меняющихся цветов и света для расшифровки закономерностей и осознания значения. У персонажей должна быть способность к Вниманию в астрале, чтобы суметь читать ауру, а для этого персонаж должен быть магом, аспектным магом или же адептом или мистическим адептом со способностью Внимание в астрале.

Чтение ауры использует навык Астрал совместно с Интуицией. Если персонаж обладает Вниманием в астрале, но не имеет уровней в навыках для соответствующих проверок, то учитывайте правила использования навыков без изучения (стр. 93). Проверки чтения ауры можно совершать в любой момент, когда персонаж может видеть в астрале, — при использовании Внимания в астрале или астральной проекции.

Чтение ауры работает аналогично заклинаниям обнаружения (стр. 137) в плане получаемой информации. Игроки, ищущие определённую ауру, совершают проверку Астрала + Интуиции. Количество

АСТРАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Хотя ваше тело самостоятельно двигаться не может, когда вы используете астральную проекцию, его всё ещё можно переместить — всё же ваша команда не сидит в одном месте, пока вы там блуждаете по астралу. Также, пока вы без сознания, кто-то может переместить ваше тело против вашей воли. Что же случится? Как вы обратно вернётесь? К счастью, Пробуждённые зачастую как минимум понимают, где находится их тело. К несчастью, понимание этого весьма неидеально. Если персонаж пытается вернуться в тело, которое находится в неизвестном ему месте, ему стоит пройти проверку Астрала + Интуиции. Порог определяется ведущим, основываясь на том, насколько далеко переместили тело, насколько его хорошо спрятали и прочих условиях. Успешная проверка означает, что персонаж может найти своё тело в течение 1 часа. За каждый чистый успех количество времени на поиски снижается в два раза (если есть 1 чистый успех, потребуется полчаса; 2 чистых успеха снижают время до 15 минут; 3 чистых успеха — до 7,5 минут и так далее).

полученных успехов определяет количество получаемой информации (см. таблицу «Чтение ауры»).

АСТРАЛЬНЫЕ СЛЕДЫ

Чтение аур, оставленных сотворёнными заклинаниями, может быть весьма важным способом получения информации. У каждого Пробуждённого есть свой астральный след, который можно заметить в сотворённых им заклинаниях, зачарованных и/или использованных им предметах и проводимых им ритуалах. Это значит, что по оставленным индивидуумами в астрале следам внимательный наблюдатель может найти их источник. Некоторые следы со временем затухают — астральный свет от заклинаний существует количество часов, равное уровню Магии заклинателя. Ответственные заклинатели могут подчистить за собой следы при помощи сложного действия Очистить. При использовании этого действия игрок подчищает следы одного заклинания или другого магического эффекта в астрале. Каждое действие Очистить действует аналогично 1 прошедшему часу в плане угасания ауры. Персонажи могут выполнить это действие столько раз, сколько им хочется, вплоть до полного устранения астрального следа.

АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ

Сканирование астрального плана — первый шаг взаимодействия с ним. Следующий — ступить на него. Астральная проекция — это искусство отделения сознания (души, сущности, эго, духа или как вы ещё его называете, ибо для нас это астральная форма) от физического тела. Вы окажетесь в измерении с тусклой землёй и яркими аурами, где заклинания, духи и Пробуждённые сияют подобно фантастическим фейерверкам. При путешествии в астрале стоит запомнить некоторые вещи.

1. Путешествие быстрое. В астрале нет физического компонента, и потому, находясь вне своего тела, вы являетесь чистой мыслью. Нет никаких физических ограничений вашей скорости. Вы можете бежать в астрале со скоростью 5 километров за боевой раунд, но вы не сможете увидеть то, мимо чего вы пробегаете. Или же вы можете замедлиться до шага и передвигаться со скоростью 100 метров за боевой раунд, что позволит вам осматривать окружение.
2. Всё очень призрачно — ну, по большей части. Здания, транспорт и практически всё созданное руками человечества в астрале отображается лишь серой тенью, и путешествующие по астралу с лёгкостью через неё проходят. Да, другие астральные существа могут вас замедлить, а через землю и вовсе нельзя пройти (именно поэтому безопаснее всего строить исследовательскую лабораторию под землёй). А так… вы свободны, как ветер!
3. Физические детали трудно изучить. Основываясь на предыдущем правиле о призрачности мира в астрале, даже не надейтесь разглядеть важные детали вроде написанного текста или предметов на столе. Общие очертания здания ещё получится разобрать, но вот понимание назначения комнаты может в равной степени зависеть как от попытки угадать, так и от других факторов.
4. Вы можете быть призраком! Да! Вы можете попытаться воплотить свою форму в материальном мире, чтобы вас могли видеть, хотя смотреться вы будете призрачно и слабо. Воплотиться — это сложное действие; для того чтобы ваше воплощение исчезло, также требуется сложное действие. Воплотившаяся астральная проекция не имеет физического присутствия, а потому не может взаимодействовать с физическим миром и не проявляется на записях различных устройств. Вы также не можете сотворять заклинания против целей, находящихся полностью в физическом мире, но зато можете общаться с теми, кто находится рядом, как если бы вы находились там.
5. Астральный «комендантский час» — суровая реальность. Вы не можете вечно оставаться за пределами своего тела. Вы можете отделить своё сознание на (уровень Магии × 2) часов. Если вы задержитесь надолго, понизьте вашу Сущность на 1 за каждый час, пока вы находитесь вне тела (вернувшись, вы восстанавливаете единицу Сущности в час). Если ваш уровень Сущности

АСТРАЛЬНЫЙ БОЙ

Значение атаки	Магия + характеристика традиции
Значение защиты	Интуиция + врождённая броня
Инициатива	Логика + Интуиция + 2D6

НАБОРЫ КУБИКОВ

Атака без оружия	Астрал + Воля
Оружейный источник	Ближний бой + Воля
Сотворение заклинания	Колдовство + Магия
Защита	Интуиция + Логика
Сопротивление урону	Воля

СИЛА УРОНА

Без оружия	Характеристика традиции / 2 (округление в большую сторону)
Оружейный источник	Как у оружия

достигнет 0 — упс, вы труп. Ваше физическое тело погибнет, а ваша астральная форма исчезнет в облаке астрального дыма. Так что, если вы покинули тело, следите за временем. И позаботьтесь, чтобы никто ваше тело не украл и не спрятал (см. врезку «Астральное возвращение»).

АСТРАЛЬНЫЙ БОЙ

Блуждание по астральному плану может пригодиться для разведки, но здесь вам предстоит ощутить не только передвижение на крышесносных скоростях и прощупывание чужих аур. Здесь вы можете столкнуться и с противниками, включая других магов, использующих астральную проекцию. И с ними вам порой придётся сражаться.

Астральный бой работает таким же образом, что и другие виды боя, — вам потребуется значение атаки, значение защиты, набор кубиков для атаки и набор кубиков для защиты. Как и в случае с сотворением заклинаний, ваше значение атаки равно сумме вашего уровня Магии и характеристики вашей традиции (Логика для герметистов, Харизма для шаманов). Ваше физическое тело в астральном бою не участвует, так что ваше значение защиты не включает в себя физическую броню или ваш уровень Тела. Вместо них используется Интуиция + врождённая броня + эффекты брони (вроде заклинания Магическая броня, стр. 140). У представителей метачеловечества нет врождённой брони в астрале, поскольку у них для этого есть физическое тело — оно защищает их астральную форму. У некоторых астральных существ есть врождённая защита.

Астральный бой может пойти по трём сценариям. Первый, с использованием заклинаний, работает так же, как и на материальном плане, за исключением того, что использовать вы можете заклинания только астрального типа.

Второй — бой без оружия. В этом случае используется Астрал + Воля против Интуиции + Логики защищающегося. Базовая сила урона любой астральной атаки без оружия равна уровню вашей характеристики традиции / 2, с округлением в большую сторону. Каждый чистый успех добавляет по единице к базовому урону.

Третий сценарий — атаковать оружейным источником. Вы всё ещё используете свой навык Ближнего боя, но вместо Проворства используете Волю, поскольку ваши физические навыки здесь не применимы. Пройдите проверку Ближнего боя + Воли против Интуиции + Логики. Урон тот же, что и у физической версии оружия, и каждый чистый успех добавляет по единице к базовому урону.

Поскольку оружейные источники должны быть в виде оружия ближнего боя, в астральном бою при помощи оружия невозможно совершать дистанционные атаки. Если вы хотите атаковать на расстоянии, придётся использовать заклинание.

При успешном попадании персонажи в астрале совершают проверку Воли в качестве проверки сопротивления урону. Атакующий может выбрать, будет ли урон физическим или оглушающим. Магический барьер можно повредить только при помощи физического урона.

МОДИФИКАТОРЫ АСТРАЛЬНОГО ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

УСЛОВИЕ	МОДИФИКАТОР ПОРОГА
Каждый час, прошедший со времени активности астральной связи	+1
Цель находится за магическим барьером	+ (Мощь барьера)
Выслеживание хозяина через духа	+2

Таблица «Астральный бой» резюмирует все навыки и характеристики, используемые в астральном бою.

АСТРАЛЬНОЕ ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Практически всё магическое (духи, заклинания, источники и магические мастерские) имеют астральную связь с тем, кто несёт за них ответственность. Активные заклинания связаны со своими заклинателями, духи связаны со своими призывателями, использующие астральную проекцию маги связаны со своими физическими телами, а источники и магические мастерские связаны с магами, которые их активировали. Пробуждённые существа, способные читать астральные следы этих астральных форм, могут отследить эту связь через астральный план к тому, кто её оставил. Для следования по астральной связи требуется продолжительная проверка Астрала + Интуиции (5, 1 час) с модификаторами из таблицы «Модификаторы астрального выслеживания».

МАГИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ

Магические барьеры — это волшебные стены, не пропускающие или блокирующие магию и астральные формы. Магические барьеры могут находиться на физическом или астральном плане, также бывают барьеры с двойственной природой, существующие на обоих планах. В таблице «Магические барьеры» вы найдёте различные способы создания магических барьеров, используя правила этой книги.

Магические барьеры на физическом плане невидимы (если только не использовать Внимание в астрале), но представляют собой твёрдые преграды для заклинаний, воплощающихся существ, существ двойственной природы, духов и активных источников. Любой, кто пытается сотворить заклинание через барьер, должен преодолеть значение Крепкости (равное Мощи) барьера, которое добавляется к набору кубиков защиты. Если у заклинания обычно нет кубиков для встречной проверки, проверка Сотворения заклинания становится встречной проверкой против значения Крепкости барьера × 2.

Магические барьеры на астральном плане представляют собой твёрдые, непрозрачно мутные стены. Такие барьеры предотвращают астральное движение и дают визуальный штраф, равный Крепкости барьера. Астральные магические барьеры сопротивляются астральным заклинаниям и другим астральным формам в той же мере, что и физические магические барьеры.

Магические барьеры с двойственной природой активны одновременно на обоих планах

МАГИЧЕСКИЕ БАРЬЕРЫ

МАГИЧЕСКИЙ БАРЬЕР	АСТРАЛЬНЫЙ ИЛИ ФИЗИЧЕСКИЙ	ССЫЛКА
Заклинание Магический барьер	Один из двух	Стр. 140
Магическая мастерская	Оба	Стр. 129
Ритуал Круг защиты	Оба	Стр. 144
Ритуал Оберег	Оба	Стр. 145

и так же действуют на обоих планах как магические барьеры.

Способности адептов и многие постоянно действующие способности существ являются врождёнными и не подпадают под действие барьера. Ведущий может выбрать, какие дистанционные и длительные способности существ (вроде Сокрытия или Изменения движения) подпадут под воздействие аналогично заклинаниям.

Магические барьеры не влияют на своих создателей, которые могут через них видеть или проходить сквозь них по желанию, а также позволять это делать другим.

Предмет, который блокируется магическим барьером, может столкнуться с преградой при подъёме на лифте, проезде в грузовике или других обстоятельствах, когда нечто проходит через барьер, не зная об этом. В таком случае пройдите встречную проверку. Для живых существ используйте Магию + Харизму, для источников — Мощь × 2, для субстанций — эффективность × 2, для барьеров — значение Крепкости × 2, для заклинаний — уровень Магии заклинателя × 2. Проигравшая сторона ликвидируется — заклинания рассеиваются, источники деактивируются, духи возвращаются на свой родной метаплан, а живые существа теряют сознание с полным счётчиком оглушения. В случае ничьей ликвидируются обе стороны.

ОБХОД МАГИЧЕСКИХ БАРЬЕРОВ

Если у вас на пути встал магический барьер, вы можете обойти его или пробиться сквозь него силой. Или вернуться домой, но за это вам, скорее всего, не заплатят.

Если вы хотите проломиться через магический барьер, вам придётся разобраться с его значением Крепкости, как и в случае любой другой преграды. Значение Крепкости магического барьера обычно определяется при его сотворении (обычно связано с успехами при проверке сотворения заклинаний). Проламывайтесь поскорее, поскольку барьер восстанавливает своё значение Крепкости в конце каждого боевого раунда. Создатель магического барьера сразу же узнает об атаке на барьер.

Для пробуждённых персонажей существуют и другие способы проходить через астральный барьер, для которых не понадобится грубая сила. Вы можете пробиться через барьер при помощи встречной проверки Магии + Харизмы против значения Крепкости × 2. При наличии у вас чистых успехов вы проходите через барьер и оказываетесь по ту сторону. Вы можете взять с собой некоторое количество друзей, духов, активных источников, длительных заклинаний или других астральных форм — одна форма за один чистый успех. Если у барьера будет больше чистых успехов, вы не сумели через него проломиться. Создатель магического барьера не будет осведомлён об успешном прохождении через барьер, но тут же узнает о любой провальной попытке, как если бы барьер подвергся атаке.

ДУХИ-НАСТАВНИКИ

Разобраться в магии не так-то просто. Существуют десятки, если не сотни видов заклинаний, видов духов, которых всё еще нужно сосчитать и уточнить, а также постоянно увеличивающееся количество пробуждённых животных и растений, которое обнаруживают и изучают. Учитывая объёмы магии в мире, неплохо иметь наставника, который способен не только обучить волшебству, но также превратить это в своеобразный кодекс, тем самым придавая значение имеющейся силе.

Пробуждённые индивидуумы зачастую обращаются за этим к духам-наставникам. Часто эти создания связаны с мифологией и традициями многих культур, изменяя их и изменяясь под их влиянием. С самого момента пробуждения они стали чем-то большим, чем просто верованием, помогая придавать форму и направлять магию тем, кто следует их учениям.

Духи-наставники во многом похожи на обычных духов — у них есть собственный характер, но при этом это не те духи, которых можно по щелчку пальцев призвать и изгнать. Дух-наставник предстаёт и общается только с тем, кого он выбрал; также он способен физически взаимодействовать со своим последователем. Такой дух имеет сильное влияние на своих избранников, помогая тем, кто верен, и наказывая тех, кто оступается (обычно временным снижением уровня Магии).

Наставлять в делах магии дух может по-разному. Зачастую у каждого есть связь со своим личным духом-наставником, но бывает так, что целая гильдия или общество пробуждённых привязываются к одному духу-наставнику вместе.

Природа духов-наставников не особо понятна, но цель их ясна: они желают, чтобы Пробуждённые шли по пути, благодаря которому дух появился и стал реальным. Ведущий может использовать духов-наставников в качестве способа передачи информации магу и для улучшения отыгрыша роли. Дух-наставник может давать таинственные подсказки, загадки, знамения, а порой и прямые советы. Любой Пробуждённый персонаж может связаться с духом-наставником, выбрав качество Дух-наставник (стр. 72). Ведущий может также связать персонажа с духом-наставником в качестве награды в ходе игры, при условии что персонаж игрока сделал достаточно, чтобы заслужить подобное.

АРХЕТИПЫ ДУХОВ-НАСТАВНИКОВ

Каждый из описанных далее духов-наставников представляет собой архетип. Эти архетипы идеализированы различными культурами и традициями как тотемные животные, божества и силы природы. Указанные архетипы являются примерами и необязательно применимы ко всем культурам — тотемное

животное, считающееся целителем для представителей одной культуры, может считаться обманщиком для представителей другой. Дополнительные архетипы будут представлены в других книгах, однако вы всегда можете проработать с ведущим собственный архетип, лучше всего подходящий мировоззрению вашего персонажа.

Каждый архетип даёт три достоинства: один общий бонус, один бонус только для магов и один бонус только для адептов. Мистические адепты, связываясь с духом-наставником, должны выбрать либо бонус для адептов, либо бонус для магов. Этот выбор нельзя изменить.

У каждого архетипа также есть недостаток и несколько вариантов имён или концепций, если вам кажется, что приведённое имя не особо подходит традиции вашего персонажа. Преимущества и недостатки применяются постоянно.

АКУЛА

Акула — холодный и неутомимый охотник. Её сила известна всем, кто живёт возле моря. Когда Акула наносит удар, делает она это без пощады, яростно желая крови своей жертвы. Маги, связанные с духом Акулы, в большинстве своём странники и постоянно находятся в движении. Это яростные и смертоносные воины. Связанный с духом Акулы маг верит, что хороший враг — мёртвый враг. Если ему бросить вызов, он не тратит время на угрозы и бахвальство — он сразу пытается убить.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Ближнего боя с использованием клинков или при бое без оружия.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний боевой категории.

Адепт: бесплатная способность Убийственные кулаки.

Недостатки

Вы можете впасть в состояние берсерка, если получите физический урон в бою. В таком случае совершите проверку Харизмы + Воли (применяются модификаторы ранений). Вы впадаете в состояние берсерка на 3 боевых раунда минус 1 раунд за успех, так что, если вы получаете 3 успеха и более при проверке, вы не впадаете в это состояние вовсе. Если же вы уже впали в состояние берсерка, увеличьте его длительность. В состоянии берсерка вы атакуете своих обидчиков, не заботясь о собственной безопасности. Если вы выведете из строя все цели до окончания состояния берсерка, вы продолжите атаковать их тела.

Схожие архетипы: Голод, Насилие.

ВОЛК

Волк во всём мире считается охотником и воителем. Он предан членам своей стаи. Как говорит древняя поговорка, «волк побеждает в любом бою, кроме одного — того, в котором погибает». Маги, связанные с Волком, преданы до гроба своим друзьям и семье. В бою они не проявляют трусости, а данное ими слово для них закон.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок контрзаклинаний.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний боевой категории.

Адепт: 2 бесплатных уровня способности Усиление характеристики (Проворство).

Недостатки

Вы должны пройти успешную проверку Воли + Харизмы (3), чтобы отступить из боя.

Схожие архетипы: Братство, Охота.

ГОРА

Гора связана с самым сердцем Земли, но тянется к высотам. Она имеет нескончаемую силу и выносливость, но несгибаемая природа Горы ограничивает её. Гора упряма и недвижима, и магов, поклоняющихся Горе, трудно в чём-либо убедить, если они приняли решение.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Ориентирования.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок контрзаклинаний и ритуалов с якорем.

Адепт: 2 бесплатных уровня способности Магическая броня.

Недостатки

Когда последователь Горы придумывает план, он его придерживается. Вы должны пройти проверку Воли + Харизмы (3), чтобы отойти от запланированного курса действий в пользу другого. При провале вы должны продолжать действовать по изначальному плану, даже если для этого вам придётся пойти в одиночку. Также вам придётся преуспеть в проверке Воли + Харизмы (3) для того, чтобы действовать без плана вовсе.

Схожие архетипы: Выносливость, Упрямство.

ГРОМ-ПТИЦА

Гром-птица — величественное создание, являющееся воплощением бури. Её крылья — это тёмные облака, её клюв и когти — молнии, а её крики — удары грома. Это первородная сила, зачастую жестокая, но необходимая для выживания земли и продолжения цикла жизни. Гром-птица — это сила, которую необходимо уважать, и общаться с ней надлежит с особой осторожностью, дабы не навлечь на себя её гнев.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Убеждения.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для призыва духов воздуха.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Критический удар.

Недостатки

Последователь Гром-птицы должен преуспеть в проверке Воли + Харизмы (3), чтобы не ответить на какое-либо оскорбление.

Схожие архетипы: Война, Гнев.

ДРАКОНОБОРЕЦ

Самый героичный из духов-наставников также больше всех любит веселиться. И хотя он старается защититься от всевозможных опасностей, хорошая вечеринка у него всегда в почёте. Это как старший брат, который интересуется всем, что творится в его семье. Пускай порой этот дух наивен, он преданный друг и в то же время смертельный враг. С течением времени драконы, которых он убивал, менялись: на сегодняшний день зверей зовут Преступность, Загрязнение, Коррупция и, конечно же, настоящие драконы. Драконоборец сражается и играет одинаково усердно. Принеся клятву, он никогда её не нарушит. Маг, связанный с духом Драконоборца, ведёт себя достойно и уважительно, требуя такого же отношения к себе.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Убеждения.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний боевой категории.

Адепт: бесплатная способность Предчувствие опасности.

Недостатки

Если вы нарушите обещание по своей воле или же случайно, вы получаете штраф –1 к набору кубиков для всех действий до тех пор, пока не выполните своё обещание.

Схожие архетипы: Героизм, Приключение.

ЗМЕЯ

Змея мудра и знает множество тайн. Она хороший советчик, но она всегда требует за это плату. Последователи Змеи сражаются, только чтобы защитить себя и других. Они буквально одержимы поиском новых тайн и идут ради этого на большой риск. За свои знания они просят у других всё, что только могут получить.

Достоинства

Все: выберите 2 бесплатных, связанных с магией навыка Экспертных знаний.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории обнаружения.

Адепт: бесплатная способность Кинесика.

Недостатки

Когда вы узнаёте о существовании каких-либо секретов или тайных знаний, известных лишь избранным, вы должны пройти проверку Воли + Харизмы (3), чтобы не броситься их выяснять.

Схожие архетипы: Знание, Любопытство.

ИСКУСИТЕЛЬ

Искуситель — воплощение желания. У него много прихотей и пороков, требующих регулярного потакания. Он потворствует зависти и жадности и зачастую стремится пробудить желания других. Он избегает прямого конфликта, но получает удовольствие, наблюдая за тем, как другие борются за его внимание или по его приказу. Он существует, чтобы использовать слабости, и не постесняется пожертвовать теми, кто встанет у него на пути.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Обмана.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории иллюзии.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Улучшение навыка для Обмана или Убеждения (выбирается при определении духа-наставника).

Недостатки

Вы должны пройти проверку Воли + Харизмы (3), чтобы не потакать своему искушению или желанию (наркотики, жучки, секс и так далее), когда есть такая возможность.

Схожие архетипы: Искушение, Соблазнение.

КОЙОТ

Койот — мастер хитростей, который никогда не будет там, где его ожидаешь, и всегда будет на шаг впереди. О лучших его махинациях никто не знает — это идеальный обман, где жертва чувствует себя попросту неудачливой и не осознаёт, насколько жестоко её обманули. Койот не всегда делает своё дело со зла, но и невинным его не назовёшь. Его хитрости такие, какие они ему нужны… и тузов в рукаве у него нескончаемо много.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Обмана.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории управления.

Адепт: бесплатная способность Контроль голоса.

Недостатки

Вы должны пройти проверку Воли + Харизмы (3) для того, чтобы не использовать чужое горе себе на пользу или чтобы не перехитрить или разыграть кого-либо из ваших друзей.

Схожие архетипы: Обман, Озорство.

КОШКА

Кошку почитают культуры по всему миру. Кошка зачастую считается стражем тайн, включая те, что касаются жизни после смерти. Она знает множество секретов, но редко ими делится, никогда не выдавая их тем, кто недостоин (конечно же, основываясь на её собственном понятии достоинства). Она скрытна, хитра и высокомерна. Вместо того чтобы сразу прикончить жертву, она предпочитает играться — угрожать, дразнить и путать.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Атлетики или Скрытности (выберите одно).

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории иллюзии.

Адепт: бесплатная способность Бесследный шаг.

Недостатки

Последователи Кошки играют со своими жертвами. Если вы не пройдёте успешно проверку Воли + Харизмы (3) в начале боя, то вы не можете совершить атаку, которая выведет из строя вашу цель. Если вы получаете физический урон, то вам уже не до игр.

Схожие архетипы: Скрытность, Тайна.

КРЫСА

Крыса появляется там, где есть люди, и то, что они выбросили, помогает ей насытиться. Крыса — падальщик, скрытный вор, берущий то, что нужно для выживания. Ей не нравится действовать в открытую, и она предпочитает держаться в тени. Крыса по возможности избегает боя, а если приходится сражаться, то она быстро убивает и уходит.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Скрытности.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Зачарования при сборе реагентов, а также вы можете использовать реагенты любой традиции без штрафа.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Сопротивляемость боли.

Недостатки

Последователь Крысы должен пройти проверку Воли + Харизмы (3), чтобы сдержать себя в руках и не попытаться немедленно сбежать или найти укрытие в боевой ситуации. Если бежать некуда, Крыса вынуждена драться.

Схожие архетипы: Выживание, Собирание.

МЕДВЕДЬ

Этот наставник символизирует силу и защиту. Он целитель, защищает тех, о ком заботится, и не может без адекватной причины отказать тем, кто в нём нуждается. У Медведя также есть и свирепая сторона. Он верный защитник, пренебрегающий собственной безопасностью в бою, если он ранен или если защищает раненого.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок сопротивления урону (исключая истощение).

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории исцеления.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Быстрое исцеление.

Недостатки

Вы можете впасть в состояние берсерка, если получите физический урон в бою или если кто-то ранил того, кто вам дорог. В таком случае совершите проверку Харизмы + Воли (применяются модификаторы ранений). Вы впадаете в состояние берсерка на 3 боевых раунда минус 1 раунд за каждый успех, так что, если вы получаете 3 и более успеха при проверке, вы не впадаете в это состояние вовсе. Если же вы уже находитесь в состоянии берсерка, то увеличьте его длительность. В состоянии берсерка вы атакуете своих обидчиков, не заботясь о собственной безопасности. Если вы выведете из строя все цели до окончания состояния берсерка, ярость берсерка немедленно заканчивается.

Схожие архетипы: Защита, Сила.

МОРЕ

Море — колыбель всех живых существ. Оно непостижимо и капризно, спокойно и ласково в один момент, ужасно и разрушительно минутой позже. Несмотря на то, что Море богато, оно ревностно охраняет то, что попадает ему в руки. Море может быть могучим союзником, но общаться с ним необходимо с огромной осторожностью.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Атлетики при плавании. Увеличьте базовую скорость плавания на 1 метр/боевой раунд.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для призыва духов воды.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Улучшение навыка для Атлетики.

Недостатки

Вы должны пройти проверку Воли + Харизмы (3), чтобы отдать то, что вам принадлежит, или проявить щедрость каким-либо образом.

Схожие архетипы: Жадность, Хаос.

МУДРАЯ ВОИТЕЛЬНИЦА

Мудрая воительница сведуща в искусстве войны, ибо бой для неё — это испытание как для разума, так и для тела. Она изучает тактику противника и побеждает врага, совмещая превосходную стратегию и совершенство в бою. Мудрая воительница ведома не дикостью или жаждой битвы, но знанием и мудростью. Те, кто с ней связан, должны следовать воинскому кодексу чести и вести себя соответственно или же потеряют её благосклонность.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Убеждения.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний боевой категории.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Улучшение навыка для боевого навыка.

Недостатки

Если вы действуете бесчестно или неучтиво, по своей ли воле или случайно, вы получаете штраф –1 к набору кубиков для всех действий, пока не покаетесь за своё поведение.

Схожие архетипы: Долг, Мудрость.

НЕСУЩИЙ ОГОНЬ

Несущий огонь украл секрет огня с небес и отдал его человечеству в качестве подарка и инструмента. Он олицетворяет собой доброту и заботу, но его благие намерения порой оборачиваются для него проблемами, а планы могут не сработать так, как ему хотелось бы. Он — создатель, лепящий новое из первичной глины и вдыхающий огненную искру жизни. Несущие огонь посвящают себя совершенствованию других, даже если им самим это выйдет боком. Большинство последователей Несущего огонь яро идут к определённой цели.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Инженерного дела или Зачарования (выберите одно).

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории управления.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Улучшение навыка для небоевого навыка.

Недостатки

Когда кто-то честно просит вас о помощи, вы не можете ему отказать без успешной проверки Воли + Харизмы (3).

Схожие архетипы: Изобретение, Щедрость.

ОРЁЛ

Орёл — птица высокого полёта и многими культурами считается благородной. Это гордый одиночка, видящий всё, что происходит в мире под его крыльями. Орлы — благородные защитники чистоты природы. Они не терпят тех, кто не разделяет их взгляды, и не доверяют технологиям. Те, кто вредит природе, — враги Орла, и он готов подвергнуть свою жизнь великой опасности, чтобы одолеть загрязнителей и прочих злодеев.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Внимания.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для призыва духов воздуха.

Адепт: 1 бесплатный уровень способности Боевое чутьё.

Недостатки

Вы получаете качество Аллергия (загрязнение, лёгкая) (стр. 74; вы не получаете бонусную карму за это отрицательное качество).

Схожие архетипы: Ограждение, Природа.

СОБАКА

Собака — верный друг. Она яростно сражается, охраняя свой дом и тех, кто находится под её защитой. Собака защищает от причиняющей вред магии и опасных духов. Собака верна, великодушна и помогает тем, кто проявляет к ней доброту. Она также преданна, вплоть до упрямства.

Достоинства

Все: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для проверок Ориентирования.

Маг: бонусы преимущества стоят на 1 очко меньше для заклинаний, субстанций и ритуальных заклинаний категории обнаружения.

Адепт: 2 бесплатные способности Улучшение чувства.

Недостатки

Последователь Собаки верен до упрямства. Вы не можете оставить кого-то позади, предать товарища или позволить другому пожертвовать собой ради вас без успешной проверки Воли + Харизмы (3).

Схожие архетипы: Верность, Дружба.

ИНИЦИАЦИЯ

Когда Пробуждённые занимаются своим искусством, они становятся не только более опытными в основных магических навыках, но также укрепляют свою связь с магией, что впоследствии позволяет им получить новый уровень силы.

Этот рост происходит не просто так — он является результатом направленного процесса медитации

и концентрации, что создаёт внутри вас новый резерв силы. Этот процесс называется инициацией.

Существует много способов инициации. Вы можете зачитываться старыми пыльными книгами, которых не найти в Матрице. Вы можете следовать видению, в котором ваш дух-наставник направляет вас. Возможно даже, что вас ждут истязания, что облагородят вашу выдержку и концентрацию через боль.

Каким бы процесс ни был, для него требуется время и затраты кармы, но результат даёт весьма внушительные преимущества. Когда вы проходите инициацию в первый раз, вы получаете 1, что вполне резонно, уровень инициации. Уровень увеличивается на 1 при каждом проходе инициации. Ваш уровень инициации не может быть выше вашего уровня Магии. Если по какой-то причине уровень Магии окажется ниже уровня инициации, то ваш уровень инициации немедленно снизится до нового уровня Магии, при этом вы потеряете все сопутствующие бонусы.

Для начала инициации пройдите продолжительную проверку [магический навык с наивысшим значением] + Магия (желаемый уровень инициации) с интервалом в 1 месяц и потратьте (10 + желаемый уровень инициации) кармы. Адепт использует наивысший навык, связанный с одной из его способностей. Например, адепт со способностью Убийственные кулаки может использовать навык Ближнего боя. Как только вы преодолеете порог и завершите интервал продолжительной проверки, вы получаете следующие бонусы инициации.

Вы повышаете свой максимальный уровень Магии. Ваш максимальный уровень Магии равен 6 + уровень инициации (снижается на 1 за каждый потерянный полный уровень Сущности). Уровень Магии не увеличивается автоматически во время инициации — вы всё ещё должны потратить карму на увеличение.

Вы получаете доступ к метапланам. Когда вы достигаете 1 уровня инициации, вы получаете способность посещать другие метапланы при использовании астральной проекции. Метапланы — это дома духов, имеющие те же общие характеристики, что и их обитатели.

Вы изучаете одну метамагию. Метамагия — особый процесс усиления вашего взаимодействия с магией. Если не сказано иного, конкретную метамагию можно выбрать только один раз. Некоторые виды метамагии могут использовать только адепты, а другие для адептов почти что бесполезны, так что выбирайте с умом!

МЕТАМАГИЯ

Ниже приведены варианты метамагии, которые Пробуждённые персонажи могут выбрать во время инициации.

ЗАКОЛЬЦОВЫВАНИЕ

Вы можете управлять вашими длительными заклинаниями, превращая их в своеобразное кольцо, чтобы они поддерживали сами себя вместо того, чтобы полагаться на вас. Для закольцовывания потратьте сложное действие и карму во время поддержания заклинания. Вы должны потратить как минимум 1 очко кармы, но не больше количества успехов при проверке Сотворения заклинания, создавшей это заклинание. Заклинание становится постоянным и получает бонус к набору кубиков против рассеивания (стр. 143), равный количеству потраченной вами кармы.

ЗАКРЕПЛЕНИЕ

При помощи магии вы наполняете алхимическую субстанцию кармой, тем самым продлевая существование субстанции. Когда вы создаёте субстанцию, потратьте как минимум 1 карму (нужно не больше эффективности субстанции). Когда эффективность субстанции начнёт иссякать, вместо потери единицы эффективности каждые [нынешнее значение эффективности × 2] часов она теряет единицу эффективности каждый день. Субстанция также получает бонус для набора кубиков против разложения (стр. 153), равный количеству потраченной кармы.

ЗАСЛОН

Персонаж с метамагией заслона знает, как лучше защитить себя и других от враждебных заклинаний. Когда заклинатель выбирает Магическую защиту (стр. 142), он может добавить дополнительные кубики прямиком к набору кубиков защиты заклинания в количестве, равном его уровню инициации. Эти дополнительные кубики нельзя использовать для других видов контрзаклинаний, включая рассеивание.

ИЗМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете изменять ваши заклинания, воздействующие на область, при этом усложняя их сотворение. За каждый штраф −1 к набору кубиков, который вы получаете при проверке Сотворения заклинания, вы можете либо увеличить радиус заклинания на 1 метр, уменьшить его на 1 метр или создать сферу радиусом в 1 метр на области действия вашего заклинания, на которую это заклинание не воздействует (для некоторых существ и метатипов требуется более крупная защитная сфера, чем для других). Вы должны объявить об использовании этой метамагии при сотворении воздействующего на область заклинания. Вы не можете получить штраф к набору кубиков больше, чем ваш уровень Магии. В отличие от эффекта расширения области, эта метамагия не влияет на Силу истощения заклинания.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Магу, научившемуся концентрироваться, куда проще справляться с истощением. Используя повседневное действие, подходящее вашей традиции, вы успокаиваете разум и блокируете различные отвлекающие факторы, тем самым добавляя количество кубиков, равное вашему уровню инициации, ко всем своим проверкам Сопротивления истощению. Для концентрации требуется простое действие. То, чем вы занимаетесь для концентрации, остаётся на ваше усмотрение (но, конечно же, должно соответствовать вашей традиции): это может быть чтение молитвы на латыни, игра на музыкальном инструменте, танец, пение, выполнение магических жестов, выкрикивание имён древних богов — что угодно, что можно спокойно заметить.

Если вам не позволяют выполнить выбранное действие концентрации (например, вас сковали наручниками, из-за чего вы не можете делать жесты руками), то вы не можете использовать эту метамагию.

КОНЦЕНТРАЦИЯ АДЕПТА (ТОЛЬКО ДЛЯ АДЕПТА)

Концентрация адепта позволяет вам преодолеть возможные отрицательные стороны неблагоприятных условий вроде плохого освещения, труднопроходимого окружения или кружащихся перед глазами иллюзий. Выполнив действие концентрации, вы остаётесь сфокусированным, и ваши противники более неспособны взять над вами верх. Действуя против вас, противники неспособны получать преимущество за окружение или за изменения в значениях атаки или защиты из-за заклинаний иллюзии в тот ход, когда вы выполняете действие концентрации или на следующий ход после этого действия. Действие концентрации может быть простым, но при этом очевидным для всех, кто достаточно внимателен. Возможно, это будет пение, чтение молитв, выполнение ритуальных жестов рукой — всё, что душе угодно. Подходит всё, что позволяет вам привести в порядок тело и разум. Действие концентрации требует простого действия.

МАСКИРОВКА

Вы научились изменять вид своей ауры (и астральной формы). Вы можете сделать так, что она будет выглядеть как аура простака или чтобы ваш уровень Магии казался выше или ниже (добавляя или вычитая значение вплоть до вашего уровня инициации). Когда кто-то пытается прочитать вашу замаскированную ауру, проверка Чтения ауры становится встречной против вашей Магии + уровня инициации. Если ваш противник получает чистые успехи, он видит и вашу маскировку, и вашу настоящую ауру. Если вы можете использовать Внимание в астрале, то вы можете изменить вашу ауру под другой тип (даже под духа или источник — отличный костюм для астральных вечеринок). Вы также можете использовать эту метамагию для маскировки аур привязанных источников в количестве вплоть до вашего уровня инициации.

ОЧКО СПОСОБНОСТИ (ТОЛЬКО ДЛЯ АДЕПТА)

Если вы адепт или мистический адепт, вы можете получить очко способности вместо метамагии. Вы можете выбирать этот вариант столько раз, сколько вам хочется.

РАСПЛЫВЧАТЫЙ СЛЕД

Вы можете по желанию изменять свой астральный след (стр. 160). Вы можете скрывать свою ауру таким образом, что по ней нельзя опознать вас, или же вы можете создать астральный след другого заклинателя, чью ауру вы прочитали, или же попросту уменьшить время существования вашего астрального следа. Когда кто-то пытается прочесть ваш ложный астральный след, добавьте ваш уровень инициации к порогу проверки Чтения ауры — если заклинатель с уровнем инициации 2 оставляет ложный астральный след, другой заклинатель, получив 3 успеха, прочтёт ауру как обычно, в то время как, получив 5 успехов, он поймёт, что след ложный, и заметит под ним настоящий. Вы можете создавать только те астральные следы, которые вы прочли при помощи чтения ауры (ведущий может попросить вас пройти проверку Памяти — см. стр. 68). Вы также можете уменьшить время существования оставленного вами астрального следа на количество часов, равное вашему уровню инициации.

МАГИЧЕСКИЕ ТОВАРЫ

ИСТОЧНИКИ

ВИД	СТОИМОСТЬ ПРИВЯЗКИ (КАРМА)	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Духовный	Мощь × 2	Мощь (Л)	Мощь × 4 000 ¥
Заклинательный	Мощь × 2	Мощь (Л)	Мощь × 4 000 ¥
Зачаровывающий	Мощь × 3	Мощь (Л)	Мощь × 5 000 ¥
Метамагический	Мощь × 3	Мощь (Л)	Мощь × 9 000 ¥
Оружейный	Мощь × 3	Мощь +3 (Л)	Мощь × 7 000 ¥
Силы	Мощь × 6	Мощь + 3 (Л)	Мощь × 18 000 ¥
Ци	Мощь × 2	Мощь (Л)	Мощь × 3 000 ¥

ФОРМУЛЫ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Ритуальное заклинание	3 (Л)	1 000 ¥
Формула источника	Как и источник	Стоимость источника × 0,25
Формула заклинания		
Боевого	3 (Л)	2 000 ¥
Иллюзии	3 (Л)	1 000 ¥
Исцеления	2 (Л)	500 ¥
Обнаружения	2 (Л)	500 ¥
Управления	3 (Л)	1 500 ¥

МАГИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Материалы для магической мастерской	Мощь (Л)	Мощь × 500 ¥
Реагенты, за драхму	2	50 ¥

МАТРИЦА

Информация в Шестом мире — это сила.

И в Матрице это выражение наиболее правдиво. Она вездесуща: соединяет рабочие офисы и домашние автоматические системы. Матрица повсюду — и в новейших прототипах, и в десятилетних краденых коммуникаторах.

Технически Матрица — это связь устройств по всему миру, использующая одни и те же протоколы и способы для общения, и неважно, есть у этих устройств провода или нет. Если говорить более абстрактно, то Матрица — это огромное виртуальное пространство, со всеми знаниями метачеловечества с толикой воображения и чистой лжи.

Обычные пользователи ежедневно подключаются к Матрице по различным причинам: ищут тридео с котиками, отвечают на телефонные звонки, удалённо включают свою машину, управляют записывающим дроном или же следят за камерами.

А вот хакеры заставляют Матрицу делать то, что им нужно, легально или не очень. Так называемые **декеры**, названные в честь используемых ими устройств, орудуют высокотехнологичными **кибердеками**. **Техноманты** же управляют Матрицей одной лишь силой мысли. Этим виртуальным плутам легальные каналы вовсе не с руки, и они работают с Матрицей так, как это обычным пользователям и не снилось.

Матричные устройства и средства защиты — дело столь обычное, что персонаж, способный использовать их или обходить, критически важен для любой команды бегущих. Хакеры зарабатывают себе на хлеб, отключая тревогу и автоматическую защиту, нарушая вражеские каналы связи и уничтожая всё, что подключено к Матрице. Они действуют как центр связи команды, охраняя её членов от виртуальных атак. К ним же обращаются, когда нужно извлечь информацию как в общем поиске, так и при поиске определённых данных, которые можно толкнуть скупщику или за которые можно затребовать выкуп.

ИСТОРИЯ МАТРИЦЫ

Матрица, известная нам в Шестом мире, — это уже третья версия интернета, или всемирной компьютерной сети. Она зародилась в конце второго тысячелетия и стала крайне быстро развиваться. Новые технологии для улучшения стабильности и скорости интернета появлялись практически ежедневно.

Но в 2029 году дела пошли в худшую сторону. Быстрый разрушительный вирус, подобных которому ранее не встречалось в мире, начал захватывать огромные куски инфраструктуры сети, уничтожая

как софт, так и железо. Соединённые Штаты организовали элитный отряд хакеров, техников и сетевых магов, снарядили их новейшим прямым нейроинтерфейсом и отправили на борьбу с вирусом. «Эхо Мираж», как называли этих «киберкоммандос», понесли большие потери из-за смертоносной биоотдачи Вируса Сбоя, которая буквально поджарила им мозги. Несмотря на это, они продолжили свою борьбу и в итоге сумели удалить вирус из сети, однако ущерб уже был нанесён.

Кончина старого интернета и Сбой 2029 года вызвали появление Матрицы — продвинутой сети, созданной для работы с интерфейсом «человек — компьютер», который раньше использовался исключительно такими командами взломщиков, как «Эхо Мираж». Прямые нейросвязи в начале требовали приёма психоактивных веществ, огромного количества проводов и помещения в камеру сенсорной депривации, но теперь же для них требовался куда меньший компьютер и небольшой имплант под названием **инфоразъём**. Его устанавливали прямиком в голову пользователя, и действовал он как порт для кабеля, который подсоединял компьютер к метачеловеческому мозгу.

Шло время, виртуальное пространство росло, становилось всё более сложным, и перестало быть в новинку то, что работники целые дни проводили подключёнными. Впрочем, не каждый скачок развития технологий шёл на пользу. Делая акцент на продвинутые полуавтоматические программы, «Ренраку» непреднамеренно создала первый искусственный интеллект. А позже, после разбора творения «Ренраку», появился ещё один ИИ, на сей раз настроенный враждебно к метачеловечеству. Отголоски действий этого ИИ, вкупе с идеальным стечением прочих обстоятельств, попросту перегрузили Матрицу, отчего сеть полностью рухнула в 2064 году. Это событие стало известно как Второй сбой (или Сбой 2.0).

Из пепла старой Матрицы появилась та, что известна нам по сей день. По большей части это беспроводная сеть. Корпорации всячески пытались помешать будущим хакерам, создав Бюро охраны сети. Однако, несмотря на удушающую хватку корпораций на горле Матрицы, её тайны глубоки. Некоторым частям инфраструктуры уже не один десяток лет, другие же остаются неизвестны даже для самых умелых виртуальных первопроходцев. Что звучит ещё более странно, так это то, что некоторые представители метачеловечества способны подключаться к Матрице без всякого снаряжения. В глазах корпораций эти техноманты одновременно представляют собой угрозу и крайне ценный ресурс, будучи новой ступенью развития метачеловечества.

МАТРИЦА В ПОВСЕДНЕВНОЙ ЖИЗНИ

Использование Матрицы в Шестом мире для большинства является повседневным занятием, некоторые даже погружаются в неё, позволяя симсенсу заменить свои чувства. Так или иначе, чтобы Матрица делала то, что вам нужно, первым делом нужно в ней разобраться. То, что вы увидите при взаимодействии с Матрицей через экран **коммуникатора** в руке, будет разительно отличаться от того, что вы увидите при использовании **дополненной реальности (ДР)** или **виртуальной реальности (ВР)**. Это наиболее рудиментарный способ использования Матрицы, позволяющий совершать звонки, отправлять сообщения и использовать базовые медиасредства вроде музыки и игр. При использовании коммуникатора различные программы позволяют вам бродить по сети при помощи голосовых команд и прикосновений. С их помощью вы можете получить доступ к различным серверам и взаимодействовать с **объектами дополненной реальности (ОДР)** поблизости — они будут появляться своеобразным уведомлением на экране коммуникатора.

Когда вы входите в дополненную реальность при помощи имплантированного визуального канала, надев очки для дополненной реальности, подключившись через инфоразъём или же используя врождённое восприятие техноманта, ваше видение мира вокруг разительно меняется. «Реальный мир» по-прежнему существует, но виртуальные образы взаимодействуют с ним и накладываются поверх него. Механик может использовать дисплей ДР для создания виртуальной схемы и справочника для двигателя, что поможет ему в починке. Войдя в пафосный новый ресторан, вы можете увидеть винную карту и меню вместе с особыми блюдами дня, и висеть они будут рядом с вами в воздухе, пока вы идёте. Старый склад можно превратить в красочный танцевальный клуб при помощи ярких образов и блёсток, которые физическими и не являются.

Использование ДР — своего рода окно в более крупную виртуальную реальность Матрицы. Вы видите, как Матрица простирается перед вами, но правила реальной жизни к ней всё ещё применимы. Ваша скорость в ДР ограничена тем, как быстро ваше тело способно перемещаться, и видите вы настолько, насколько способны в реальности, что порой заставляет абстрактную бесконечность Матрицы казаться до невозможности далёкой. Но даже это небольшое окно в Матрицу может сильно изменить мир вокруг вас: реклама, виртуальные оверлеи и мириад беспроводных устройств создают яркий контраст с обыденной скучностью реальности.

Следующий шаг — полное погружение в виртуальную реальность. В ВР ощущение реального мира отходит на второй план. Ваше сознание погружается в Матрицу, и ваши чувства заменяются на интерфейс **АСИСТ (Автоматическую систему искусственной сенсорной трансмиссии)**, более широко известный как **симсенс**. Перед вами простирается бесконечный чёрный горизонт, усеянный яркими образами. Эти **образы** представляют собой всё, с чем можно взаимодействовать в Матрице. В стандартном режиме образ представляет собой безликую белую сферу, но встретить такой образ — редкость из-за огромного количества кастомизаций. Образы припаркованных машин выглядят как виртуальные репрезентации реальных моделей, а образы **персональных сетей (ПС)** зачастую представлены в виде анимированных персонажей или

гиперреалистичных версий субъективного видения совершенства своего владельца. В целом образ может быть таким, каким пожелает его видеть создатель. Более высокотехнологичные варианты необычайно детализированы. Кроме индивидуальных ПС, над виртуальным горизонтом висят огромные образы тех, кто обладает наибольшей властью над Матрицей, — корпораций, благодаря которым она существует. Эти монументальные образы являются публичными вратами к индивидуальным **серверам** этих корпораций, внутри которых изобилует пропаганда, провозглашающая всяческие достоинства корпорации светящимися буковками и иногда всякими купончиками!

Образы, чьи сервера находятся ближе всего к куску мяса, который вы зовёте телом, с виду кажутся ближе, в то время как физически удалённые сервера находятся на краю зрения вашего виртуального восприятия. Конечно же, физика не имеет значения в Матрице, и преодолеть такие дистанции в мгновение ока так же просто, как и пожелать оказаться в нужном месте. Существует множество других образов и точек доступа, так что по всему земному шару можно войти в сеть в любой момент.

Несмотря на официальный контроль, в Матрице всё ещё есть неисследованные уголки. И неизвестно, что это — до сих пор работающие куски старых корпоративных сетей, прилепившихся к новой Матрице, развитие искусственного интеллекта или же проявление таинственного источника силы, который техноманты зовут **Резонансом**.

ОХРАНА МАТРИЦЫ: БЮРО ОХРАНЫ СЕТИ

После Второго сбоя в 2064 году новая Матрица появилась из пепла старой, что дало толчок к распространению беспроводной технологии. У пользователей отпала необходимость подключаться к Матрице при помощи проводов — теперь они могли подключиться отовсюду по беспроводному каналу, главное, чтобы сигнал ловил. Интернет стал настолько надёжным, что проход между сетями стал нормой. Хакер мог вовсе не покидать свой дом, при этом взаимодействуя с бесчисленным количеством устройств и серверов в мире (и взламывая их), используя при этом один лишь коммуникатор.

Всё изменилось в середине 2070-х, когда Управление Матрицы Корпоративного Совета создало **Бюро охраны сети,** или **БОС**. Вначале эта организация состояла из представителей «большой десятки» мегакорпораций, поднявших Матрицу после Сбоя, чьей задачей было приглядывать за вероятным проявлением ИИ. Вскоре они получили больше власти и стали сторожевыми псами, ответственными за выслеживание незаконного использования Матрицы, а также за определение того, что является законным, а что нет. Подобную практику на индивидуальной основе приняли и другие корпорации и создали свои внутренние группы, которых стали называть мини-БОСами.

С увеличением могущества БОСа эпоха Дикого Запада Матрицы практически закончилась. Однако существуют те, кто знает, как действовать скрытно, — как минимум до тех пор, пока их не поймают.

ЧАСТИ МАТРИЦЫ

Далее описаны важнейшие элементы Матрицы, которые вам нужно понимать.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ПЕЙЗАЖ

У Матрицы есть своя география. Вот некоторые из достопримечательностей.

ДОСТУП К МАТРИЦЕ И ПС

Каждый провайдер Матрицы поддерживает свой способ доступа пользователей к Матрице. Пользователи получают адрес, основанный на их нынешнем местоположении, и таким образом видят, к чему могут получить доступ, а также преграды на их пути. Большинство пользователей Матрицы знают, как войти в неё и делать в ней то, что им нужно, а новая структура Матрицы позволяет корпорациям не слишком сильно беспокоиться об ограничениях определённых групп пользователей. Защита стала лучше, а ловушки для потребителей не столь навязчивы. Силы сигнала достаточно для того, чтобы все могли заходить в сеть, а данных о пользователях получено с лихвой для использования таргетированной рекламы вместо потока спама, который некогда в Матрице был обычным делом.

Разница точек доступа заметна в сенсорном качестве корпоративных врат. Графика у них чётче, звуки чище, а запахи, если вы этим в Матрице пользуетесь, заметно приятней. Матрица работает для всех, но для тех, кто находится на вершине глобальной пищевой цепи, больше привилегий, как и всегда. Они используют работников, известных как охранные пауки, для защиты своих матричных инвестиций. В последние годы пути доступа к Матрице смешались, их почти не отличить друг от друга в общей глобальной связанности, однако в менее населённых областях всё ещё бывают периодические трудности с доступом.

С пользовательской стороны Матрица основана на персональной сети (ПС), состоящей из коммуникатора и/или деки с любым количеством подключённых к ним устройств, и небольшим количеством устройств, подключённых для удалённой работы. Программы и устройства, подсоединённые к ПС, отображены в виде малых образов, окружающих аватар. При взломе уровень доступа распространяется на всю ПС, а не на каждое устройство или образ в ней отдельно.

ОБРАЗЫ

Матрица не ограничена физической реальностью — ограничивает её только код. Некоторые хардкорные взломщики считают, что кода более чем достаточно, а картинки только отвлекают от работы. Но код состоит из цифр и букв, а те используются для отображения идей. По сути, наше мышление состоит из образов, а воображение — неотъемлемая часть мышления… так почему бы не дать ему волю? Так думает большинство пользователей Матрицы, и поэтому большая часть того, что вам в ней встретится, выглядит ярко, стильно, странно или как угодно, только не уныло и не в виде набора случайных буквенно-цифровых знаков.

Образы — весьма широкая категория объектов Матрицы. У пользователей есть образы, которые называются аватарами. У устройств есть образы. У серверов есть сотни образов, начиная с отображаемых ими мест и заканчивая индивидуальными предметами на фоне. У софта, который вы используете, также есть образы, как и у защитных протоколов, которые за вами гонятся.

Обычно образы следуют правилам соответствия классу или объекту, который они представляют. Образы, представляющие аватаров (см. «Аватары и характеристики» далее), должны быть своего рода разумными существами, однако порой дело доходит до безумия: вы можете повстречать как кошкодевочек, гуманоидные деревья и роботов-трансформеров, так и (относительно) нормальных представителей человечества, чьи аватары всё же похожи на них самих. Устройства показаны как неодушевлённые объекты, которые разумные существа могут использовать, — например, транспорт, оружие или даже автомат для соекофе (на самом деле, умные производители соекофе, изучающие ваши повадки употребления соекофе, адаптируются так, чтобы вас всегда ждала горячая чашечка напитка, при этом в Матрице их образ похож на реальный, только чище и светлей, что создаёт ощущение, что жизнь в онлайне ничем не хуже реала, а то и лучше). Файлы зачастую похожи на какой-то предмет, который может содержать данные, — вроде куска бумаги, книги, олдскульной дискеты или CD-ROMa. Сервера и прочие места, где народ собирается в Матрице, обычно похожи на здания. Тип здания отражает настрой архитекторов к посетителям и настрой, который они хотят вызвать у посетителей. Перед вами уютный домик в горах, возле которого тихонько течёт речка? Возможно, архитекторы хотели, чтобы вы чувствовали себя комфортно, как дома, и чтобы вы были готовы расстаться с деньгами. Видите огромный замок с колючей проволокой, турелями и наполненным пираньями рвом? Значит, архитекторы хотят, чтобы вы знали: они ненавидят вас или то, что вы сюда пришли. Даже движение данных можно показать в виде образов, обычно в виде текущего потока изображений или стойкого ветра — всё зависит от того, как всё было построено.

СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ

О ландшафте поговорили, теперь же обсудим то, что его наполняет.

УСТРОЙСТВА

Большинство получают доступ к Матрице через устройство. Сейчас почти у каждого есть **коммуникатор** — карманное устройство, взаимодействующее с Матрицей. Некоторые интегрированы в очки или же в полноценные кибернетические аугментации, в то время как у других всё ещё есть знакомый облик портативного экранчика. Они используются для рудиментарного доступа, обычно для звонков и поиска, а также для базового сетевого экрана Матрицы устройств, подключённых к ПС пользователя. У них также есть встроенная

камера, видео- и аудиопроигрыватели и прочие функции. Коммуникаторы обычно имеют модуль АСИСТ (или **симуляционный модуль**), позволяющий использовать ДР или холодный сим ВР.

Каждый дурак с коммуникатором может получить доступ к базовым функциям Матрицы, но вот для того, чтобы ей приказывать, нужна **кибердека**. Кибердеки или же просто деки были в прошлом модельном году переделаны в наручные устройства типа перчаток. У старых моделей были клавиатуры, но подобную функцию убрали в пользу интерфейса ДР и более полного погружения в ВР.

В игровой терминологии отличие между коммуникатором и кибердекой в том, что у кибердеки есть характеристики в Матрице, необходимые для взлома (см. «Аватары и характеристики» ниже).

АВАТАРЫ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

Аватары — это «обитатели» Матрицы. Обычно это представители метачеловечества, но аватары — это и программы, и агенты, и лишение электронного доступа (он же «лёд»), и (что редко) искусственный интеллект. Как и живые существа в реальном мире, аватары обладают характеристиками и навыками, которые определяют качество их работы. Навыки, которые у вас есть в реальном мире, переносятся в Матрицу, хотя и не всегда они могут быть полезны (ваш аватар может стрелять из пистолета, но вот навык Стрельбы в Матрице не шибко вам пригодится — за атаки отвечает другой навык; см. «Действия в Матрице», стр. 179).

Характеристики немного отличаются. Ваши психические характеристики переносятся в Матрицу, но вот ваши физические характеристики заменяются четырьмя характеристиками в Матрице: Проникновением, Ускользанием, Вычислительной мощностью и Сетевым экраном.

- **Проникновение** показывает атакующую мощность устройства в кибербою и сколько урона оно наносит при атаке.
- **Ускользание** — характеристика скрытности аватара, показывающая, насколько легко он может спрятаться и слиться с окружением, выдавая себя за обычный образ среди других и, в сущности, исчезая.
- **Вычислительная мощность** представляет собой чистый вычислительный ресурс устройства. Она показывает, насколько быстро устройство действует и сколько программ может поддерживать одновременно. Вычислительная мощность также показывает, сколько устройств вы можете подключить к нему.
- **Сетевой экран** является основной характеристикой защиты аватара. Он показывает, насколько хорошо аватар защищён от попыток выполнения неавторизированных действий.

Если вы не техномант, то ваши характеристики в Матрице определяются устройством, при помощи которого вы получаете доступ к Матрице. Если у устройства нет одной или нескольких характеристик в Матрице, то считается, что отсутствующая характеристика равна 0. Вы можете пропускать любые ненулевые характеристики через ваш аватар, даже если даются они разными устройствами.

У устройств также есть счётчик состояния в Матрице, равный (рейтинг устройства / 2, с округлением в большую сторону) + 8. Все проверки при использовании повреждённого устройства получают модификатор –1 за каждый заполненный ряд в три ячейки урона в Матрице до тех пор, пока устройство не починят. Если у устройства счётчик состояния в Матрице заполнен, то это устройство сдохло (см. «Сдохшие устройства» далее).

Если вы — техномант, доступ к Матрице вы получаете через свой живой аватар, а не через устройство. Живой аватар использует те же четыре характеристики в Матрице, что и устройство, но их значения определяются вашими психическими характеристиками. (см. «Живой аватар», стр. 189). Поскольку техноманты не используют устройства, у них нет счётчика состояния в Матрице. Любой урон, который они получают в Матрице, применяется к соответствующему счётчику состояния — счётчику оглушения, если не указано иного (если только счётчик оглушения не заполнен).

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Используя технологию симсенса, пользователи могут полностью погрузиться в Матрицу и вкусить все её дары. Конечно же, риск в этом есть. Чем быстрее и сложнее испытываемые ощущения, тем опасней становится ВР. Без фильтра биоотдача может вызвать кровоизлияние в мозг или что ещё похуже. Впрочем, многих это не останавливает.

Холодный сим был разработан в качестве ответа на опасность Матрицы в режиме полной ВР. Он использует симсенс-фильтр, отражающий самый сильный урон от биоотдачи, но взаимодействие с Матрицей не столь яркое и куда более медленное.

Горячий сим — это виртуальная реальность без всяких симсенс-фильтров. Он позволяет использовать Матрицу быстрее и с куда большим риском. Урон от биоотдачи может нанести реальный физический вред или же вовсе привести к летальному исходу, а взаимодействие с виртуальным, но «куда более реальным, чем реальность» миром само по себе опасно своей притягательностью. Чипы «Жизнь через край» (жучки) используют похожие технологии для создания гиперинтенсивного и вызывающего мощное привыкание ощущения чужой жизни. Горячий сим нелегален в большинстве законодательств, хотя декеры зачастую считают, что его использование необходимо для получения дополнительного преимущества против цели.

СДОХШИЕ УСТРОЙСТВА

Сдохшее устройство — это то, которое из высокофункционального произведения искусства превратилось в бесполезный кусок металла. Грубо говоря, оно не работает, поскольку его счётчик состояния заполнился. В большинстве случаев те, кто в реальном мире наблюдает за сдохшим устройством, могут понять, что что-то пошло не так — искры, щелчки и дым являются вполне очевидными показателями наличия проблемы. Тех, кто использует сдохшее устройство, резко выбрасывает из Матрицы, а пользователи ВР терпят

демпшок (стр. 176). Устройство не будет работать до тех пор, пока его не починят.

ПОЧИНКА УРОНА В МАТРИЦЕ

То, что сломалось, зачастую можно починить при наличии подходящих инструментов, времени и таланта. Починка повреждённого устройства требует продолжительной проверки Инженерного дела + Логики (количество ячеек, 1 час). Устройство нельзя использовать во время починки, а починку нельзя делать без набора инструментов.

Критический сбой при проверке починки означает, что вы тотально облажались, — устройство окончательно ломается и больше не заработает.

ПРИМЕР ПОЧИНКИ УРОНА В МАТРИЦЕ

Глитч взял в ремонт кибердеку декера Мунго, которая начала, как он говорит, «волшебным образом дымить». Она не то чтобы сдохла, но это уже не совсем кибердека. У Глитча за Инженерное дело + Логику есть набор из 12 кубиков, при броске которых он в ходе проверки получает 4 успеха. Это позволяет ему восстановить 4 из 8 ячеек урона в Матрице, полученных кибердекой Мунго.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТРИЦЫ

Не каждый раз при использовании Матрицы вы превращаете код в ледокол. Может, вам просто хочется посмотреть результаты матча по городским боям. Для этого достаточно поискового запроса. Возможно, вам хочется, чтобы вас не трогали, и в таком случае ваше присутствие для обычного пользователя становится неосязаемым. Правда, в этом разделе мы сосредоточимся на том, что творят хакеры, пока другие (активно или пассивно) им противостоят.

Использование Матрицы во многом схоже с ведением боя.

ЭТАПЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАТРИЦЫ

1. Набираем кубики.
2. Распределяем очки преимущества.
3. Бросаем кубики.
4. Определяем результат.

Этап 1: НАБИРАЕМ КУБИКИ

В Матрице все проверки состоят из суммы уровней навыка и характеристики.

- Законные проверки: Электроника + Логика.
- Незаконные проверки: Взлом + Логика.

Когда проверка для выполнения действия в Матрице становится встречной, набор кубиков для встречной проверки указывается в описании конкретного действия.

Этап 2: РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Как и в случае с физическими атаками, в кибербою или при попытках взлома вам стоит сравнивать значение атаки со значением защиты. Значение атаки равно Проникновению + Ускользанию аватара. Значение защиты равно Вычислительной мощности + Сетевому экрану цели. Тот, чьё значение выше на 4 и более, получает очко преимущества. Некоторые программы дают ещё большее преимущество или же, наоборот, отменяют полученные тем или иным персонажем очки преимущества. Как и в обычных боях, игрок не может получить больше 2 очков преимущества за один раунд.

Дополнительные очки преимущества, которые превышают уровень Преимущества вашего персонажа, исчезают в следующих случаях:

- вы покидаете сервер;
- вы перезагружаете ваше устройство;
- вы покидаете Матрицу;
- ваш показатель надзора (ПН) становится достаточно высоким для активации конвергенции.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА В МАТРИЦЕ

Любой персонаж может получать стандартные бонусы преимущества и выполнять действия преимущества (см. «Использование преимущества», стр. 47). Чтобы использовать нижеперечисленные действия преимущества в Матрице, у вас должен быть имплантированный киберразъём или же уровень Резонанса.

- **Аварийное усиление (1 очко преимущества):** временно увеличьте одну характеристику в Матрице на 1 для одной проверки.
- **Вне поля видимости (3 очка преимущества):** следующее ваше незаконное действие, выполненное в этот ход, не увеличивает ПН. Это не значит, что это действие и любые последующие действия автоматически становятся законными, просто ПН не увеличивается.
- **Перегрузка (2 очка преимущества):** направьте к серверу или аватару рекурсивные запросы, загружая ценные ресурсы и снижая его значение Вычислительной мощности на 2 и количество активных программ на 1 на количество раундов, равное значению атаки.
- **Сигнальный вопль (2 очка преимущества):** при следующем действии игнорируйте любые штрафы за шум.
- **Технический жаргон (2 очка преимущества):** могут использовать только техноманты. Используйте Харизму вместо Логики для следующего действия в Матрице.

Этап 3: БРОСАЕМ КУБИКИ

Бросьте кубики и сравните успехи. Сторона с большим количеством успехов побеждает в проверке, и вы переходите к определению эффекта.

Этап 4: ОПРЕДЕЛЯЕМ РЕЗУЛЬТАТ

Посмотрите, какое действие выполняется и определите эффект, основываясь на этом действии.

ПОКАЗАТЕЛЬ НАДЗОРА И КОНВЕРГЕНЦИЯ

Когда вы совершаете действие в Матрице, первым делом определите, законное оно или незаконное. Если действие незаконное, посчитайте количество успехов защищающегося (не чистые успехи, а просто количество успехов). Эта сумма накапливается, составляя **показатель надзора (ПН)**. Когда ПН достигает 40, происходит конвергенция.

Конвергенция означает, что ваше местоположение обнаружено БОС. Когда это происходит, устройство, с помощью которого была совершена последняя незаконная проверка, дохнет (его счётчик состояния заполняется) и пользователя выбрасывает из Матрицы с демпшоком (см. ниже). Кроме того, властям становится известно местоположение персонажа в реальном мире — и они не преминут этим воспользоваться.

Показатель надзора увеличивается по следующим причинам.

- **Использование программ для взлома:** ПН увеличивается на 1 за каждое действие в Матрице, модифицированное программой взлома. Само наличие этих программ без их использования показатель не повышает.
- **Продолжительный незаконный доступ к чему-либо в Матрице:** +1 ПН/раунд за каждый сервер, где вы поддерживаете незаконный доступ уровня пользователя, +3 ПН/раунд за каждый сервер, где вы поддерживаете незаконный доступ уровня администратора.
- **Совершение незаконных действий (см. выше):** +1 ПН за успех при встречной проверке, вне зависимости от успешности защиты.

ПРИМЕР ПОКАЗАТЕЛЯ НАДЗОРА И КОНВЕРГЕНЦИИ

Пользуясь своей починенной кибердекой, Мунго потратил 10 раундов на сервере с незаконными привилегиями администратора. Наконец он решает проверить свой показатель надзора. Он получил 30 ПН за то, что является незаконным администратором на сервере, 6 ПН за успехи Сетевого экрана сервера, что суммарно даёт ему 36 ПН. Поскольку конвергенция начинается с 40 ПН, Мунго как можно быстрее отключается от Матрицы, однако из-за резкого выхода он получает демпшок.

ДЕМПШОК И ЗАЛИПАНИЕ

Когда вы отключаетесь от Матрицы, будучи в ВР, без предварительного переключения на ДР, вы ощущаете весьма неприятный шок после отключения симуляционного модуля. Это так часто случается с хакерами, что они даже придумали для этого название: **демпшок**. Сила урона демпшока равна 3 о, если вы используете холодный сим, или 3 ф, если вы используете горячий сим. Демпшок — это урон от биоотдачи, так что вы сопротивляетесь этому урону при помощи Воли. Хуже того, вы дезориентированы и не можете получать или использовать преимущество для действий на (10 – Воля) минут, даже если сумеете выдержать весь урон.

Другую опасность представляет **залипание**. Случается это тогда, когда другой аватар или устройство посылает сигнал активности соединения на вашу деку (или другое устройство), что заставляет устройство отменять любые попытки покинуть Матрицу. Если вы залипли, вы не можете использовать действия Войти на сервер / Покинуть сервер, Перезагрузить устройство или Переключить режим интерфейса на устройстве (скорее всего, деке), используемом вашим аватаром. Вы можете сбежать при помощи успешного действия Отключиться (стр. 182). Успешное отключение означает, что вы получите демпшок, но вы хотя бы окажетесь на свободе. Любой аватар, будь то агент, техномант или спрайт, может залипнуть.

Обычно, если вы теряете сознание в ВР, ваш коммуникатор или дека автоматически переключают вас в режим ДР. Если же вы залипли, вы останетесь онлайн и в ВР, что может быть весьма опасно. «Лёд» может атаковать бессознательного декера, а охранные пауки, которые несколько умней «льда», но не менее суровы, имеют множество возможностей наказать того, кто беспомощно застрял в Матрице. В любом случае дело дрянь, поскольку вы не можете защищаться от действий, будучи без сознания.

ШУМ

Шум представляет собой любые нарушения между пользователем и целью. Шум создаётся при помощи дистанции или других факторов, вроде помех или преград. Каждый уровень шума даёт штраф –1 к любой проверке в Матрице. Если шум больше, чем рейтинг устройства, то оно не может получить доступ к Матрице или дать беспроводные бонусы.

КИБЕРРАЗЪЁМЫ

Появление техномантов породило новые способы шифрования, используемые большинством корпораций в Матрице. Для того чтобы с этим шифрованием справиться, был разработан новый тип киберимплантов, использующий вычислительную мощность метачеловеческого разума. Киберрразъём — весьма инвазивное снаряжение, имплантируемое глубоко в мозг и созданное для более бесперебойного взаимодействия с кибердекой. Он может работать как стандартный инфоразъём, но он также интегрирует АСИСТ напрямую, тем самым увеличивая скорость сообщения и ответа.

ВНИМАНИЕ В МАТРИЦЕ

При помощи Внимания в Матрице можно определить, какие образы находятся рядом, и обнаружить те, что пытаются остаться скрытыми. Всего есть два способа использования Внимания в Матрице. Первый — для поиска публичной информации и копания в базах данных по определённой теме.

ШУМ

ФИЗИЧЕСКАЯ ДИСТАНЦИЯ ДО ПРЕДМЕТА/ПРЕПЯТСТВИЯ	УРОВЕНЬ ШУМА
Прямое подключение (любая дистанция)	0
Не более 100 м	0
100–1 000 м	1
1 001–10 000 м (10 км)	3
От 10 001 м до 100 км	5
Более 100 км	8
Густая листва	1 за 5 м
Экранированная камера	Нет сигнала, действие заблокировано
Пресная вода	1 за 10 см
Помехи	1 за каждый успех при действии Сгенерировать помехи
Земля или стена с металлической обшивкой	1 за 5 м
Солёная вода	1 за 1 см
Зона спама или белого шума	Рейтинг
Подавление беспроводной связи (обои, краска)	Рейтинг

КИБЕРРАЗЪЁМЫ

КИБЕРРАЗЪЁМ	ХАРАКТЕРИСТИКИ (ВМ/СЭ)	БОНУС К ИНИЦИАТИВЕ В ВР МАТРИЦЕ	ДОСТУПНОСТЬ	СУЩНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Рейтинг 1	4/3	+1	3(Л)	1	45 000 ¥
Рейтинг 2	5/4	+1	3(Л)	1,5	65 000 ¥
Рейтинг 3	6/5	+1	3(Л)	2	80 000 ¥
Рейтинг 4	7/6	+2	4(Л)	2,3	95 000 ¥
Рейтинг 5	8/7	+2	5(Л)	2,6	140 000 ¥
Рейтинг 6	9/8	+2	6(Л)	3	210 000 ¥

КОММУНИКАТОРЫ

ПРЕДМЕТ	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ХАРАКТЕРИСТИКИ (ВМ/СЭ)	КОЛ-ВО АКТИВНЫХ ПРОГРАММ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Мета Линк»	1	1/0	0	2	100 ¥
«Сони Эмперор»	2	1/1	1	2	700 ¥
«Ренраку Сенсей»	3	2/0	1	2	1 000 ¥
«Эрика Элит»	4	2/1	2	2	2 500 ¥
«Гермес Айкон»	5	3/0	2	3	5 000 ¥
«Трансис Авалон»	6	3/1	3	3	8 000 ¥

КИБЕРДЕКИ

ПРЕДМЕТ	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ХАРАКТЕРИСТИКИ (П/У)	КОЛ-ВО АКТИВНЫХ ПРОГРАММ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Эрика MCD-6»	1	4/3	2	3(Н)	24 750 ¥
«Спинрад Фэлкон»	2	5/4	4	3(Н)	61 500 ¥
«КТМ 360»	3	6/5	6	3(Н)	95 000 ¥
«Ренраку Кицунэ»	4	7/6	8	4(Н)	107 000 ¥
«Сиавасэ Кибер-6»	5	8/7	10	5(Н)	172 500 ¥
«Фэйрлайт Экскалибур»	6	9/8	12	6(Н)	410 600 ¥

ПРИМЕР РЕКОНФИГУРАЦИИ ХАРАКТЕРИСТИК В МАТРИЦЕ

Шмяк-0! обучает своего сына Джека низкоуровневым приёмам взлома, начиная с установки характеристик. Джек, желая устроить полноценный брутфорс, устанавливает характеристики П/У/ВМ/СЭ своего «Эрика MCD-6» и «Трансис Авалона» на 4/3/1/3. Шмяк-0 без всякой иронии сообщает своему сыну, что скрытность — куда лучше, чем шум в системе, и они корректируют характеристики, изменяя их на 3/4/1/3. Всё ещё достаточно жёстко, но хотя бы теперь не так шумно.

Для этого требуется продолжительная проверка Электроники + Интуиции с 10-минутным интервалом.

Второй — анализ определённого образа или поиск скрытого. Для этого также требуется проверка Электроники + Интуиции, но на сей раз это встречная проверка против Воли + Ускользания цели.

РЕЖИМ НЕВИДИМКИ

Иногда пользователь может отсечь всю публичную информацию и отвечать только на определённые запросы, что делает его практически невидимым в Матрице. Его беспроводной сигнал и ПС всё ещё существуют, так что их попросту надо обнаружить. Пользователь может активировать режим невидимки, всего лишь переключив режим на коммуникаторе или деке. Его можно обнаружить при помощи встречной проверки Внимания в Матрице, как описано выше. Обычно поиск кого-либо при помощи проверки Внимания в Матрице — это сложное действие, но если его выполняет бегущий в тени с кибердекой, кибберразъёмом или характеристикой Резонанса, это действие становится простым.

ВЗЛОМ МАТРИЦЫ

Исторически сложилось, что для взлома Матрицы требуются крупные финансовые инвестиции в виде кибердеки. Кривая технологии не выровнялась, но со временем подпольщики придумали, как получить хорошую вычислительную мощность с использованием подручных средств. Да, хорошая кибердека всё ещё дорогого стоит, но в целом хакер с руками из правильного места способен творить чудеса даже с декой на калькуляторе (или, если он является техномантом, без деки вовсе).

Первый этап взлома — получение доступа к цели. Есть два основных подхода к этому: Брутфорс, полагающийся на характеристику Проникновения, и Зондирование, полагающееся на характеристику Ускользания. Когда вы подготавливаете характеристики кибердеки, то значения, которые вы выбираете, помогут вам определить, насколько хорошо вы будете выполнять определённые действия в Матрице. Как только вы начали взлом, вы не можете реконфигурировать установленные значения Проникновения или Ускользания, пока у вас есть доступ к взломанному месту. Однако вы можете реконфигурировать Вычислительную мощность и Сетевой экран как обычно.

Некоторые действия в Матрице и программы связаны с определённой характеристикой в Матрице, будь то Проникновение или Ускользание. Если вы используете действие или программу, которая связана с более низкой характеристикой из двух, вроде использования Брутфорса (действие, связанное с Проникновением), в то время как ваше Ускользание выше уровня Проникновения, вы берёте разницу между двумя характеристиками в качестве штрафа к набору кубиков для проверки этого действия.

ДОСТУП УРОВНЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ И АДМИНИСТРАТОРА

У каждой системы в Матрице есть три уровня доступа: **Чужак**, **Пользователь** и **Администратор**. Доступ чужака вы получаете, когда впервые входите в систему. Он не даёт вам ничего, кроме как возможность осмотреться и взаимодействовать с другими, кто находится здесь. Доступ пользователя позволяет вам сканировать информацию — читать файлы, выполнять базовые функции и всё такое, в то время как доступ администратора позволяет вам менять конфигурацию, включать и выключать устройства и так далее. У каждого действия есть соответствующий уровень доступа. Иногда ведущему необходимо решить, какой уровень доступа: чужака, пользователя или администратора — необходим для выбранного действия в Матрице. Получение доступа пользователя или администратора при помощи взлома системы требует использования действия Брутфорс или Зондирование. У администратора куда больше привилегий, чем у пользователя, правда, взлом аккаунта администратора ещё не делает вас настоящим администратором или владельцем — вы всё ещё действуете незаконно.

ПРИМЕР ВЗЛОМА СЕРВЕРА

Под присмотром своего отца, Шмяк-0!, Джек использует Зондирование на сервере Матрицы «Крыс-на-палке» в ДР. Его Взлом + Логика равны 8 против Сетевого экрана 2 бесконтрольного сервера. Джеку везёт, и он получает 6 успехов при поиске бэкдора системы, в то время как Сетевой экран получает 1 успех. Это также даёт Джеку показатель надзора 1, что Шмяк-0! замечает при помощи своей удалённой программы Радионяня.

В это же время на другом краю Сиэтла Мунго взламывает куда более сложную систему — центральную контору «Барахолочки» всея Сиэтла. Характеристики П/У/ВМ/СЭ его кибберразъёма и кибердеки — 3/4/3/4. Он пытается использовать Зондирование для поиска входа после того, как потратил все свои деньги на починку деки (Глитч немало берёт за свои услуги). Сумма Взлома и Логики Мунго равна 10, в то время как головной офис «Барахолочки» имеет Сетевой экран 3 и охранного паука, чья Воля равна 5, что в итоге даёт 8 кубиков. Мунго не везёт, и он получает всего 2 успеха, в то время как паук вместе с Сетевым экраном получают 4 успеха. Из-за этого показатель надзора Мунго вырастает до 5: 1 от сопротивления Зондированию и 4 за количество успехов паука. Мунго потребуется удача, чтобы проникнуть в эту наблюдаемую систему.

КИБЕРБОЙ

Кибербой ведётся примерно так же, как и взлом, только действия выполняются против другого образа — аватара охранного декера или льда. Значение атаки равно Проникновению + Ускользанию аватара. Значение защиты равно Вычислительной мощности + Сетевому экрану цели.

В этих основных правилах есть два способа атаковать противника — Инфошип и Смоляная яма. Атаки определяются как действия, которые наносят урон напрямую аватару.

УРОН В МАТРИЦЕ

Обычно **урон в Матрице** наносится устройству, которое используется для доступа в Матрицу. У устройств есть счётчик состояния в Матрице, равный ([Рейтинг устройства /2, с округлением в большую сторону] + 8). Когда счётчик состояния в Матрице заполняется, устройство сдыхает (см. «Сдохшие устройства», стр. 174).

Часть урона, известная как **урон от биоотдачи**, обходит устройства и достигает пользователя. Такой урон может быть указан в соответствующих действиях и эффектах.

В основном урону в Матрице можно сопротивляться при помощи Сетевого экрана, в то время как урону от биоотдачи можно сопротивляться при помощи Воли.

ИНИЦИАТИВА В МАТРИЦЕ

Инициатива в Матрице рассчитывается следующим образом (кубики добавляются к стандартному 1D6, с максимумом в 5D6 кубиков инициативы):

- **инициатива в ДР:** Реакция + Интуиция;
- **инициатива в ВР (холодный сим):** Интуиция + Вычислительная мощность + 1D6;
- **инициатива в ВР (горячий сим):** Интуиция + Вычислительная мощность + 2D6.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ

Под названием каждого действия также указывается, является ли оно законным или нет, какой уровень доступа нужен для попытки выполнения действия (Чужак, Пользователь или Администратор), какую проверку нужно выполнить и к какому типу действий оно относится (простое или сложное).

Если указывается два разных набора кубиков, вроде «Интуиция + Сетевой экран или Ускользание + Сетевой экран», аватары с психическими характеристиками используют набор кубиков с такими характеристиками. Дроны используют уровень пилотирования вместо психической характеристики. Аватар, активно защищающий устройство или сервер, может использовать другой набор кубиков с характеристиками устройства или сервера.

БРУТФОРС

(незаконное) Взлом + Логика
против Воли + Сетевого экрана (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Вы атакуете устройство напрямую, забрасывая его запросами, приказами и прочим мусорным кодом, чтобы создать уязвимость, которая даст вам доступ. Брутфорс — самый быстрый способ получения незаконного доступа к устройству, однако он весьма рискованный. Использование Брутфорса всегда сообщает устройству, что вы пытаетесь получить к нему доступ, так что показатель надзора накапливается с каждой проверки. Если вы проваливаете попытку Брутфорса для получения доступа, вы можете снова попытаться в следующем боевом раунде.

Если хакер пытается получить доступ уровня пользователя или администратора, встречной проверкой будет Воля + Сетевой экран. При попытке получить доступ уровня администратора без предварительного получения доступа уровня пользователя встречной проверкой будет Воля + (Сетевой экран + 2) и цель получит бонус +4 к значению защиты для этой проверки.

Это действие связано с характеристикой Проникновения.

ВЗЛОМАТЬ УСТРОЙСТВО

(незаконное) см. Брутфорс
или Зондирование (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Действия взлома указаны под заголовком.

ВЗЛОМАТЬ ФАЙЛ

(незаконное) Взлом + Логика
против рейтинга шифрования × 2 (сложное)

Пользователь/Администратор
Вы снимаете защиту с файла. С этого момента файл можно читать.

ВНИМАНИЕ В МАТРИЦЕ

(законное) Электроника + Интуиция
против Воли + Ускользания (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Успешная проверка даёт вам информацию о цели. В случае ничьей вы видите образ предмета. Один чистый успех даёт базовую информацию: рейтинг устройства, его внешний вид и название в Матрице. Два чистых успеха дают более подробную информацию: уровни характеристик и запущенные программы. Если проверка дала три чистых успеха или больше, ведущий раскрывает дополнительную информацию на своё усмотрение.

Эту проверку также можно провести для того, чтобы попытаться обнаружить все находящиеся поблизости образы в режиме невидимки.

ВОЙТИ НА СЕРВЕР / ПОКИНУТЬ СЕРВЕР

(законное) проверка не требуется (простое)

В зависимости от настроек сервера
Вы легко можете зайти на сервер и покинуть его. Для этого не требуется проверка, но у различных серверов могут отличаться уровни доступа, поэтому у вас должен быть соответствующий уровень доступа для входа. Вы можете покинуть сервер вне зависимости от уровня доступа: Матрица не жалует проходимцев и с радостью отторгает их.

ВОЙТИ ЧЕРЕЗ БЭКДОР

(незаконное) Взлом + Логика
против Воли + Сетевого экрана (сложное)

Чужак
Вы пытаетесь использовать созданный вами ранее бэкдор для получения незаконного доступа к серверу, устройству или другой зоне Матрицы. Это действие можно использовать только после того, как вы уже успешно Зондировали цель. Чистые успехи за успешное зондирование добавляются в качестве бонуса к набору кубиков для этой проверки. Если проверка успешна, вы получаете доступ уровня администратора к цели и это не считается незаконным доступом уровня администратора (однако выполнение незаконных действий в Матрице увеличит ваш показатель надзора). Если проверка провалилась, созданный вами бэкдор обнаруживают и устраняют, и вы не можете пытаться совершать это действие снова на этом сервере, пока при помощи Зондирования не создадите новый бэкдор. Провал этой проверки не активирует тревогу автоматически, но ПН персонажа увеличивается как обычно.

Это действие связано с характеристикой Ускользания.

ЗАЛОЖИТЬ ИНФОБОМБУ

(незаконное) Электроника + Логика
против рейтинга устройства × 2 (сложное)

Администратор
Вы прикрепляете к файлу инфобомбу. Выберите рейтинг инфобомбы, не превышающий количества чистых успехов при этой проверке. Вам также нужно выбрать, удалит ли при активации инфобомба файл, к которому она прикреплена, а также установить пароль для её деактивации. К файлу может быть прикреплена только одна инфобомба единовременно.

Инфобомба активируется, когда кто-то пытается прочесть, отредактировать, скопировать, защитить, удалить или прикрепить другую инфобомбу к файлу без обезвреживания уже прикреплённой инфобомбы. Когда инфобомба активируется, она наносит (рейтинг × 2) урона в Матрице (сопротивление урону при помощи Воли) образу, который её активировал, удаляет файл (если была на это запрограммирована) и затем саму себя. Если

использован пароль, инфобомба не активируется. Вместо этого она остаётся прикреплённой к файлу, поджидая следующую жертву.

Инфобомбу можно обнаружить при помощи действия Внимание в Матрице. Если она обнаружена, её можно обезвредить при помощи действия Обезвредить инфобомбу. Обезвреженная инфобомба удаляется.

ЗАШИФРОВАТЬ ФАЙЛ

(законное) Электроника + Логика (сложное)

Пользователь/Администратор
Количество успехов при проверке действия Зашифровать файл устанавливает рейтинг шифрования, используемый для противостояния попыткам действия Взломать файл.

ЗОНДИРОВАНИЕ

(незаконное) Взлом + Логика против Воли + Сетевого экрана или Сетевого экрана × 2 (продолжительная, 1 минута)

Чужак/Пользователь/Администратор
Вы зондируете сеть для обнаружения слабостей и последующего получения доступа. Вы стараетесь не привлекать внимания охраны и можете создать уязвимость, которая будет существовать до тех пор, пока вы не решите ей воспользоваться. Зондирование действует не так быстро, как Брутфорс, но оно не поднимает автоматической тревоги. Даже если ваша попытка окажется провальной, она не активирует тревогу, если только у вас не выпадет сбой. При успешном зондировании вы создаёте длительный бэкдор в систему.

Создав уязвимость, вы можете затем использовать действие Войти через бэкдор. Чистые успехи, полученные при этой проверке, считаются бонусом к набору кубиков для будущей проверки действия Войти через бэкдор. Длительность существования бэкдоров зависит от ПС или сервера — обычно бэкдор существует в течение (10 – рейтинг сервера или ПС) часов. Большинство систем создают журнал изменений и автоматически исправляют и сообщают об отличиях в конфигурациях, вызванных наличием этих уязвимостей.

Это действие связано с характеристикой Ускользания.

ИНФОШИП

(незаконное) Взлом + Логика против Вычислительной мощности + Сетевой экран (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Вы направляете на устройство или аватар вредоносные инструкции, нанося цели урон в Матрице. Ваша сила урона рассчитывается по следующей формуле: значение атаки, делённое на 2 (с округлением в большую сторону), + 1 дополнительный урон за каждый чистый успех.

Это действие связано с характеристикой Проникновения.

КОНТРОЛИРОВАТЬ УСТРОЙСТВО

(законное) Электроника + Логика против Воли + Сетевого экрана (сложное)

Пользователь/Администратор (варьируется в зависимости от выбранного действия)
Это действие позволяет получить удалённый контроль над устройством. Контроль длится, пока вы не отмените эффект этого действия или пока вас не выбросит из системы. Контролируя устройство, вы можете использовать его так же, как владелец, выполняя стандартную проверку навыка, а также выключать, если у вас есть доступ администратора. Если у устройства, которое вы хотите использовать, нет подходящих для проверки навыков, используйте Электроника + Логика против Сетевой экран + Воля. Выполнение этой проверки подразумевает, что вы напрямую контролируете устройство, а не управляете им с помощью другого устройства (например, управление оружием дрона). Это действие не работает на устройство, управление которым захватил риггер.

При использовании действия Контролировать устройство вы можете совершать любые действия, для которых обычно требуется имеющийся у вас на данный момент уровень доступа. Взлом доступа уровня пользователя позволяет вам выбрать любое действие, доступное законному пользователю. Действия, для которых обычно требуется законный доступ уровня администратора, требуют взлома доступа уровня администратора.

УСТРОЙСТВА В ДР И ВР

Характеристики, которые вы используете для проверок, чтобы Контролировать устройство, различаются в зависимости от того, используете вы устройства в ДР или ВР. Если вы используете устройство с помощью дополненной реальности и устройство при этом требует проверки физической характеристики, используйте обычные физические характеристики вашего персонажа. Если же вы используете устройство с помощью виртуальной реальности и устройство при этом требует проверки физической характеристики, используйте соответствующую психическую характеристику (Тело = Воля, Проворство = Логика, Реакция = Интуиция, Сила = Харизма).

ЛОЖНАЯ КОМАНДА

(незаконное) Взлом + Логика против Вычислительной мощности или пилотирования + Сетевого экрана (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Вы посылаете на устройство сигнал с командой, которую устройство воспринимает как команду от владельца. Следующим сложным действием устройства будет исполнение именно этой команды.

НАЙТИ ХЕШ

(незаконное) Взлом + Логика (сложное)

Пользователь/Администратор
Это особый поиск в Матрице, являющийся незаконным по той причине, что ищет зашифрованный файл, сравнивая его со значением хеша (БОСу не нравится, когда пользователи пытаются обойти шифрование). При поиске определённого значения персонажи могут найти зашифрованный документ на сервере или устройстве без предварительной дешифровки каждого документа для обнаружения нужного. Лучше всего это работает тогда, когда мистер Джонсон сообщает значение хеша. В экстренной же ситуации искать приходится на основе предположений. Порог равен 1, если вы получили значение хеша от мистера Джонсона или из другого источника информации, или 4, если вы всё делаете самостоятельно. Преодоление порога означает, что вы свели количество подходящих файлов до 32. За каждый чистый успех это число разделяется на 2 (16 файлов при 1 чистом успехе, 8 при 2 чистых успехах и т. д.). Если количество возможных совпадений всё ещё кажется вам слишком большим после изначальной проверки, вы можете повторить её со штрафом –2 к набору кубиков за повторение действия (см. стр. 37). Успех при повторной проверке вкупе с чистыми успехами разделяет количество возможных совпадений на 2.

ОБЕЗВРЕДИТЬ ИНФОБОМБУ

(законное) Взлом + Логика
против рейтинга инфобомбы × 2 (сложное)

Пользователь/Администратор
Вы пытаетесь обезвредить обнаруженную вами инфобомбу (обычно в результате действия Внимание в Матрице). Если у вас есть чистые успехи, инфобомба устранена и удалена. Если нет, инфобомба активируется, нанося урон и, возможно, уничтожая любой файл, к которому она была прикреплена (если, конечно, она была заложена для уничтожения файла).

ОСТАНОВИТЬ ПРОГРАММУ

(незаконное) Взлом + Логика
против Вычислительной мощности +
рейтинга устройства (сложное)

Администратор
Вы перегружаете часть памяти цели и останавливаете одну из активных программ. Вам нужно определить, какую из программ вы собираетесь остановить; вы можете узнать, какую программу использует ваша цель при помощи действия Внимание в Матрице или наблюдения за программой в действии. При успехе программа останавливается: её действие завершается, и её нельзя перезапустить, пока устройство, на котором она была запущена, не будет перезагружено.

ОТКЛЮЧИТЬСЯ

(законное) Электроника + Воля
против Харизмы + Вычислительной мощности
или Проникновения + Вычислительной
мощности (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Этим действием вы отключаетесь от Матрицы и перезагружаете используемое устройство. Вы получаете демпшок, если находились в ВР. Набор кубиков для защиты применим только в том случае, если вы залипли, — в таком случае проверка будет против образа, из-за которого вы залипли. Если больше одного аватара заставило вас залипнуть, вам придётся одержать верх над каждым из них по отдельности. Используйте один бросок и сравните ваше количество успехов с бросками каждого противника, из-за которого вы залипли. Отключить вы можете только сами себя. Вы не можете выбросить из Матрицы других, кроме как при помощи урона в Матрице.

ОТПРАВИТЬ СООБЩЕНИЕ

(законное) без проверки (простое)

Чужак/Пользователь/Администратор
Вы отправляете текстовое или аудиосообщение длиной в короткое предложение, изображение или файл через Матрицу пользователю, чей коммуникационный код (комм-код) у вас есть. Если вы используете Матрицу через ПНИ, даже если вы находитесь в ДР, вы можете отправить более длинное и сложное сообщение длиной примерно в абзац текста. Вы также можете использовать это действие для трансляции прямого эфира одному или нескольким адресатам, используя любое имеющееся у вас устройство для записи.

ОТСЛЕДИТЬ ОБРАЗ

(незаконное) Электроника + Интуиция
против Воли + Ускользания или Сетевого
экрана + Ускользания (сложное)

Администратор
Вы находите физическое местоположение устройства или аватара в Матрице. Если это действие успешно, вы знаете местоположение цели, пока способны её обнаруживать. Это не работает на «лёд» или серверы без физического местоположения, однако работает на офлайн-серверы с физическим железом (впрочем, если у вас есть доступ для отслеживания, то вы наверняка уже знаете, где он находится).

ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ УСТРОЙСТВО

(законное) Электроника + Логика
против Воли + Сетевого экрана или
Сетевого экрана × 2 (сложное)

Администратор
Выбранное устройство, аватар или ПС выключается, включаясь в конце следующего боевого раунда.

Показатель надзора, уязвимости или бэкдоры исчезают. Пользователь не получает демпшок. При залипании нельзя перезагрузить устройство.

ПЕРЕКЛЮЧИТЬ РЕЖИМ ИНТЕРФЕЙСА

(законное) без проверки (простое)

Администратор
Вы переключаете интерфейс с ДР на ВР или обратно.

ПЕРЕХВАТИТЬ ТРАФИК

(незаконное) Взлом + Логика против Логики + Сетевого экрана или Вычислительной мощности + Сетевого экрана (сложное)

Администратор
Это действие позволяет вам перехватывать потоки данных к цели и от неё в Матрице, если у вас есть доступ. Вы можете читать, смотреть или слушать разнообразные материалы в режиме реального времени, либо вы можете сохранить их, чтобы ознакомиться с ними позже (коммуникатор и кибердека прекрасно справляются с функциями накопителя).

ПОДКЛЮЧИТЬСЯ К РИГНУТОМУ УСТРОЙСТВУ

(законное) Электроника + Логика против Воли + Сетевого экрана или Сетевого экрана × 2 (сложное)

Пользователь/Администратор
Вы захватываете управление устройством с ригерским интерфейсом — обычно это транспорт или дрон. Для этого вам потребуется: соответствующий уровень доступа к устройству, к которому вы хотите подключиться, нахождение в ВР, адаптированное для риггинга выбранное устройство и наличие модуля контроля. Если вы владеете этим устройством или если владелец устройства дал вам разрешение захватить управление устройством, проверку делать не нужно. В Матрице образ устройства, к которому вы подключились, становится частью вашего аватара, и его нельзя использовать для действий в Матрице, пока вы захватили это устройство. Если кто-то уже захватил управление устройством, вы не сможете совершить это действие.

ПОИСК В МАТРИЦЕ

(законное) Электроника + Интуиция (продолжительная, 10 минут)

Чужак/Пользователь/Администратор
Поиск информации в публично доступной сети. Количество полученных успехов даёт вам больше информации по запросу. Используйте таблицу «Результаты подготовки» на стр. 52 для определения общих параметров найденного.

ПОЛНАЯ ЗАЩИТА В МАТРИЦЕ

(законное) см. описание (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Это матричный вариант действия Глухая оборона (стр. 43). До конца боевого раунда добавьте значение Сетевого экрана ко всем проверкам защиты в Матрице. Это действие можно выполнить в любое время.

ПРОВЕРИТЬ ПН

(незаконное) Взлом + Логика (4) (сложное)

Администратор
При успехе вы узнаёте ваш показатель надзора.

РЕДАКТИРОВАТЬ ФАЙЛ

(законное) Электроника + Логика против Интуиции + Сетевого экрана или Сетевого экрана + Ускользания (сложное)

Пользователь/Администратор
Это действие позволяет вам создавать, изменять, копировать, удалять или защищать любые файлы. Защитником файла выступает либо сервер, на котором он хранится, либо владелец файла (если файл не на сервере). Одно действие позволяет поменять одну часть файла — это может быть абзац текста, или фрагмент изображения, или несколько секунд аудио- или видеозаписи (в каждой конкретной ситуации вы с ведущим решаете, насколько существенной может быть эта часть). Ведущий может наложить штрафы на ваши проверки, если вы хотите внести сложные изменения или если файл сам по себе непростой. Если вам нужно внести множество мелких изменений — например, стереть всю вашу команду с записей видеонаблюдения, — вам нужно выполнять это действие один раз за боевой раунд, пока не будут внесены все необходимые изменения. Если вы копируете файл этим действием, вы становитесь владельцем копии. Если файл, который вы хотите скопировать, защищён, то действие мгновенно прерывается. Если на файле установлена инфобомба, она срабатывает (так что не забудьте сканировать файлы перед открытием).

РЕКОНФИГУРИРОВАТЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ В МАТРИЦЕ

(законное) без проверки (простое)

Администратор
Поменяйте местами базовые значения двух ненулевых характеристик вашего аватара в Матрице, даже если значения связаны с разными устройствами. См. «Аватары и характеристики» (стр. 174) для более подробной информации о характеристиках в Матрице и пример реконфигурации характеристик в Матрице (стр. 177).

СГЕНЕРИРОВАТЬ ПОМЕХИ

(незаконное) Взлом + Логика (сложное)

Администратор
Это действие превращает используемое вами беспроводное устройство в местный генератор помех. Пока вы не используете это устройство для других действий в Матрице, устройство добавляет любые полученные вами при проверке успехи к рейтингу шума для всех действий в Матрице, совершаемых при помощи любых устройств в пределах 100 метров или выбравших их в качестве цели. Если вы хотите генерировать помехи выборочно или направленно, купите подавитель сигналов — он для этого и существует.

СМЕНИТЬ ОБРАЗ

(законное) без проверки (простое)

Пользователь/Администратор
Вы изменяете образ цели на имеющуюся у вас копию другого образа или на созданный вами. Смена образа не меняет результаты проверки действия Внимание в Матрице, но может обмануть аватары, у которых нет времени рассматривать ваш новый образ. Если хотите, то в качестве цели можете выбрать собственный образ.

СМОЛЯНАЯ ЯМА

(незаконное) Взлом + Логика против Вычислительной мощности + Сетевого экрана (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Иногда хочется причинить как можно больше урона, а иногда — меньше, но при этом больше замедлить, чтобы последующий удар пришёлся точно в цель. Если вы успешно провели эту атаку, нанесите (1 + чистые успехи) урона образу, который вы атаковали, при этом снижая его уровень Вычислительной мощности на то же число. Если Вычислительная мощность устройства снижается до 0, пользователь не может выполнять действия в Матрице, пока эта характеристика не будет повышена до 1 или больше. Уровень Вычислительной мощности восстанавливается со скоростью 1 уровень за боевой раунд начиная со следующего после использования Смоляной ямы раунда.

Это действие связано с характеристикой Проникновения.

СПРЯТАТЬСЯ

(незаконное) Взлом + Интуиция против Интуиции + Вычислительной мощности или Вычислительной мощности + Ускользания (сложное)

Чужак/Пользователь/Администратор
Пока вы бродите в Матрице, вас наверняка заметит другой аватар, даже если вы активировали режим невидимки. Вы можете использовать это действие для того, чтобы цель потеряла вас из виду. При успехе цель вас больше не замечает, и ей требуется выполнить новое действие Внимания в Матрице против вас, если она желает снова обнаружить вас. Вы не можете Спрятаться от образа, который получил доступ уровня пользователя или администратора к чему-либо в вашей сети.

СТЕРЕТЬ СЛЕД В МАТРИЦЕ

(незаконное) Электроника + Логика против Воли + Сетевого экрана или Сетевого экрана × 2 (сложное)

Пользователь/Администратор
Вы стираете след в Матрице, оставленный существом с Резонансом вроде техноманта или спрайта. Если проверка успешна, след исчезает. У вас должна быть характеристика Резонанса для попытки выполнения этого действия. В отличие от других действий, требующих Резонанса, это является настоящим действием в Матрице, да ещё и незаконным, так что вы рискуете получить урон в Матрице и увеличить показатель надзора при его использовании. Техноманты используют Взлом вместо Электроники для этой проверки.

ФОРМАТИРОВАТЬ УСТРОЙСТВО

(законное) Электроника + Логика против Воли + Сетевого экрана или Сетевого экрана × 2 (сложное)

Администратор
Вы переписываете загрузочный код устройства. При следующей перезагрузке устройство выключится. Оно не включится до тех пор, пока владелец устройства не сменит на нём софт. Устройство, выключившееся после форматирования, теряет беспроводные функции, но его можно использовать как нормальный предмет (дверь с обычной ручкой откроется, пистолет с обычным спусковым крючком выстрелит и т. п.). Также к нему нельзя получить доступ из Матрицы. Починка отформатированного устройства следует тем же правилам, что и починка сдохшего устройства (см. «Сдохшие устройства», стр. 174), и требует количества успехов, равного рейтингу устройства, для восстановления испорченного кода запуска.

ПРОГРАММЫ

Ниже приведены наиболее часто встречающиеся в Матрице программы вместе с описанием эффектов этих программ. Значение Вычислительной мощности вашего устройства ограничивает количество активных программ, однако сохранить их на устройстве можно больше.

БАЗОВЫЕ

- **Браузер:** при поиске в Матрице даёт 1 очко преимущества, которое нужно немедленно потратить на это действие, или оно исчезнет.
- **Виртуальная машина:** даёт 2 дополнительные активные программы; когда вас атакуют, получите дополнительную единицу урона в Матрице (без сопротивления).

- **Зашифровка:** +2 кубика при выполнении действия Зашифровать файл.
- **Инструментарий:** +1 к Вычислительной мощности.
- **Конфигуратор:** сохраняет альтернативные настройки деки, которые можно выбрать вместо реконфигурации двух характеристик.
- **Очиститель сигнала от шума:** понижает уровень шума на 2.
- **Радионяня:** сообщает ваш нынешний показатель надзора без затрат действия.
- **Редактор:** при выполнении действия Редактировать файл даёт 1 очко преимущества, которое нужно немедленно потратить на это действие, или оно исчезнет.

ВЗЛОМ

- **Биоотдача:** наносит оглушающий (если цель в холодном симе) или физический (если цель в горячем симе) урон при помощи атаки в Матрице. Эта программа связана с характеристикой Проникновения.
- **Броня:** +2 к значению защиты.
- **Дешифровка:** +2 кубика при выполнении действия Взломать файл.
- **Локдаун:** вызывает залипание, когда вы наносите урон в Матрице.
- **Нарушение связи:** действует аналогично Биоотдаче, но наносит только оглушающий урон. Эта программа связана с характеристикой Проникновения.
- **Обезвреживание:** позволяет использовать проверку рейтинга устройства или Тела для выдерживания урона от инфобомбы.
- **Отслеживание:** при выполнении действия Отследить образ даёт 1 очко преимущества, которое нужно немедленно потратить на это действие, или оно исчезнет. Эта программа связана с характеристикой Ускользания.
- **Разветвление:** позволяет использовать одно действие в Матрице на двух целях без разделения набора кубиков.
- **Разгон мощности:** +2 кубика при выполнении любого действия в Матрице. Один из этих кубиков должен быть диким.
- **Скрытность:** при выполнении действия Спрятаться даёт 1 очко преимущества, которое нужно немедленно потратить на это действие, или оно исчезнет. Эта программа связана с характеристикой Ускользания.
- **Фильтр биоотдачи:** позволяет выдерживать урон в Матрице при помощи проверки рейтинга устройства или Тела.
- **Эксплойт:** понижает значение защиты цели взлома на 2.

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Внимание в Матрице*	Брутфорс
Войти на сервер / Покинуть сервер	Взломать устройство
Отправить сообщение	Взломать файл
Переключить режим интерфейса	Внимание в Матрице
Реконфигурировать характеристики в Матрице	Войти через бэкдор
Сменить образ	Заложить инфобомбу
	Зашифровать файл
	Зондирование
	Инфошип
	Контролировать устройство
	Ложная команда
	Найти хеш
	Обезвредить инфобомбу
	Остановить программу
	Отключиться
	Отследить образ
	Перезагрузить устройство
	Перехватить трафик
	Подключиться к ригнутому устройству
	Поиск в Матрице
	Полная защита в Матрице
	Проверить ПН
	Редактировать файл
	Сгенерировать помехи
	Смоляная яма
	Спрятаться
	Стереть след в Матрице
	Форматировать устройство

* С кибердекой, киберразъёмом или уровнем Резонанса.

СЕРВЕРЫ

Серверы — это крупные системы, существующие в Матрице. По сути, это метасистемы, объединяющие другие системы. Со стороны серверы обычно выглядят как крупные образы — изображения, схематично напоминающие какое-то место или здание. Некоторые серверы полностью виртуальны и парят над чёрной бездной Матрицы. Другие привязаны к тем или иным местам в реальном мире.

Виртуальное пространство сервера по большому счёту отделено от Матрицы, и образы внутри серверов недоступны, пока их не выложат в общий доступ. Получение доступа к серверу позволяет взаимодействовать с образами и устройствами внутри него.

У серверов есть рейтинг, от которого зависят его характеристики в Матрице. Рейтинг сервера варьируется от 1 до 12. Обычно характеристики сервера распределяются следующим образом: (рейтинг сервера), (рейтинг сервера + 1), (рейтинг сервера + 2) и (рейтинг сервера + 3) в любом порядке. Например, сервер с рейтингом 4 может иметь Проникновение 5, Ускользание 4, Вычислительную мощность 7 и Сетевой экран 6.

Характеристики сервера общие как у него, так и у его «льда».

БЕЗОПАСНОСТЬ И АРХИТЕКТУРА СЕРВЕРА

Базовую безопасность сервера обычно поддерживает дозорный «лёд», сканирующий проходящие мимо образы. При обнаружении неавторизированного доступа он может запустить другие программы,

МАТРИЦА // СЕРВЕРА

сообщив при этом охране о нарушении. Сервер может запустить один «лёд» за боевой раунд в начале хода и может одновременно поддерживать «лёд» в количестве, равном своему рейтингу. Сервер может единовременно поддерживать только одну копию каждого типа «льда».

Другие методы обеспечения безопасности больше зависят от архитектуры сервера, нежели от программ-убийц. Несколько серверов могут располагаться внутри друг друга и в таком случае наиболее защищённая информация будет на сервере, находящемся глубже остальных. Вам придётся взламывать каждый сервер по очереди, начиная с внешнего. Если у вас окажется доступ к месту с прямой связью к наиболее глубоко расположенному серверу (если таковой существует), то это будет вам весьма на руку, в особенности когда увеличение вашего показателя надзора зависит от *всех* серверов, для которых вы получили доступ, а не только от используемого.

Одна из базовых структур сервера выглядит так:

СТРУКТУРА СЕРВЕРА МАТРИЦЫ

МАТРИЦА ⟷ СЕРВЕР А ⟷ СЕРВЕР Б ⟷ СЕРВЕР В ⟷ СЕРВЕР Г

У другой структуры могут быть два отдельных сервера для различных задач, например один для работы в офисе, а другой — для обеспечения безопасности. Их связь друг с другом можно отобразить при помощи такой схемы:

СТРУКТУРА СЕРВЕРА МАТРИЦЫ

В третьем случае сервер может только передавать и получать данные в определённое время. Такой тип чаще всего используется для спутников и других способов связи, у которых окно возможности для передачи информации совсем небольшое. Кроме того, этот тип можно использовать для проверки безопасности сайта.

ЛИШЕНИЕ ЭЛЕКТРОННОГО ДОСТУПА

Ниже приведены вариации лишения электронного доступа («льда»), которые сервер может использовать против ничего не подозревающих чужаков. «Лёд» использует значение атаки сервера и (рейтинг сервера × 2) для счётчика состояния и большинства проверок. Его инициатива равна (Вычислительная мощность × 2) + 3D6. Проверки защиты и эффекты зависят от типа льда.

ВЗРЫВНОЙ «ЛЁД»

Защита: Логика + Сетевой экран

Взрывной «лёд» совсем не весёлый, но он хотя бы не пытается вас убить, в отличие от чёрного. Да, вы можете ощутить на себе весьма неприятные матричные пытки, но ведь

для того, чтобы чувствовать боль, вам нужно быть живым. Это уже что-то, да? В кибербою взрывной «лёд» наносит (рейтинг сервера) урона в Матрице, при этом заставляя цель залипнуть.

ВЫСЛЕЖИВАЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Воля + Ускользание

Выслеживающий «лёд» не наносит урон напрямую — он собирает информацию на случай, если урон потребуется нанести в дальнейшем. Когда выслеживающий «лёд» наносит урон в кибербою, он раскрывает физическое местоположение цели.

ДОЗОРНЫЙ «ЛЁД»
Дозорный «лёд» зачастую является первой линией обороны серверов, поскольку не вступает в прямой конфликт, но оповещает владельца о происходящем. При активации дозорного «льда» совершите проверку Внимания в Матрице за дозорного. Бросок будет действовать как успехи для действий Внимания в Матрице, который дозорный совершает каждую игровую минуту во время своей активности. Таким образом, дозорный «лёд» каждый раз будет тратить одно из своих простых действий на Внимание в Матрице. Совершайте новую проверку Внимания в Матрице раз в минуту.

ПРИМЕР ОХРАНЫ СЕРВЕРА И ЛЬДА
Мунго наконец-то сумел проделать бэкдор в сервере центрального офиса «Барахолочки», правда, охранный паук заподозрил что-то неладное и запустил дозорный «лёд», который в этой системе выглядит как потрёпанный уборщик, что неторопливо подтирает хромированные полы сервера. Мунго пытается совершить действие Найти хэш, чтобы найти на сервере инфотовар, столь необходимый мистеру Джонсону. Он заглядывает за каждый угол, разыскивая иголку в стоге сена. В это же время дозорный «лёд» совершает проверку Внимания в Матрице (в частности, проверку рейтинга сервера, равную 4 × 2) и, как бы удивительно это ни было, получает 8 успехов. Это куда больше, чем 4 успеха Мунго в защитной проверке против Внимания в Матрице. Паук, получив наводку от дозорного «льда», что лениво указывает на аватар Мунго, загружает убивающий «лёд», чтобы нанести непрошеному гостю урон в Матрице. Эта атака выглядит как тяжеловооружённый работник «Барахолочки» с пистолетом-пулемётом «Ацтекнолоджи» последней модели. Мунго, понимая, что сегодня не его день, быстро отключается. Но аккуратно.

ЕДКИЙ «ЛЁД»
Защита: Воля + Сетевой экран

Едкий «лёд» истощает защиту чужаков, чтобы другой «лёд» мог с ними расправиться. Когда едкий «лёд» наносит удар в кибербою, значение Сетевого экрана цели снижается на 1 за чистый успех, тем самым уменьшая эффективную защиту. Потерянные уровни характеристики восстанавливаются после выхода с сервера со скоростью 1 уровень в минуту.

ИСКРЯЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Интуиция + Сетевой экран

Искрящий «лёд» весьма агрессивен и наносит урон пользователю напрямую, полностью обходя железо. Когда искрящий «лёд» наносит удар в кибербою, цель получает (рейтинг сервера + чистые успехи) урона от биоотдачи.

ЛИПНУЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Логика + Сетевой экран

Липнущий «лёд» всячески замедляет вас, чтобы другие типы «льда» успели до вас добраться, или вынуждает сбежать с сервера в отчаянии. Если атака липнущего «льда» в кибербою успешна, то она вызывает залипание.

ПОДАВЛЯЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Воля + Проникновение

Подавляющий «лёд» подобен опытному дуэлянту, который скорее станет с вами играться, нежели убивать. Когда подавляющий «лёд» наносит удар в кибербою, значение Проникновения цели снижается на 1 за чистый успех. Когда Проникновение достигает 0, вы не можете выполнять действия, связанные с этой характеристикой. Потерянные уровни характеристики восстанавливаются после выхода с сервера со скоростью 1 уровень в минуту.

ПРОБИВАЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Воля + Сетевой экран

Пробивающий «лёд» абсолютно не волнует, насколько вам плохо, — он хочет, чтобы вас здесь вообще не было. Когда пробивающий «лёд» наносит удар в кибербою, он заставляет цель перезагрузить устройство на следующий ход цели, если только цель не залипла.

ПРОЯВЛЯЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Воля + Ускользание

Проявляющий «лёд» — ответ на огромное количество бэкдоров. Если хакер предпочитает использовать Ускользание для создания и закрепления бэкдоров на сервере, то сервер начнёт снижать уровень Ускользания хакера. Когда проявляющий «лёд» наносит удар в кибербою, уровень Ускользания цели снижается на 1 за чистый успех. Когда Ускользание достигает 0, вы не можете выполнять действия, связанные с этой характеристикой. Потерянные уровни характеристики восстанавливаются после выхода с сервера со скоростью 1 уровень в минуту.

СКОВЫВАЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Воля + Вычислительная мощность

В то время как едкий «лёд» снижает вашу защиту, сковывающий «лёд» замедляет вашу функциональность, что не позволяет вам использовать большое количество программ. Когда сковывающий «лёд» наносит удар в кибербою, значение Вычислительной мощности цели снижается на 1 за чистый успех. Когда Вычислительная мощность достигает 0, вы не можете совершать действия в Матрице до тех пор, пока эта характеристика не повысится до 1 или выше. Потерянные уровни характеристики восстанавливаются после выхода с сервера со скоростью 1 уровень в минуту.

СОКРУШАЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Интуиция + Сетевой экран
Сокрушающий «лёд» пытается вас обезоружить. Когда этот «лёд» наносит удар в кибербою, он не наносит урон в Матрице, вместо этого он останавливает одну случайную программу. Остановленные программы нельзя активировать до тех пор, пока вы не перезагрузите устройство.

УБИВАЮЩИЙ «ЛЁД»
Защита: Интуиция + Сетевой экран
Убивающий «лёд» — лучший выбор для серверов, где не особо церемонятся и попросту наносят удар в самое уязвимое место. Когда убивающий «лёд» наносит удар в кибербою, он наносит цели (чистые успехи + рейтинг сервера) урона в Матрице.

ЧЁРНЫЙ «ЛЁД»
Защита: Интуиция + Сетевой экран
Когда в дело вступает чёрный «лёд», игра идёт по-крупному. Активируя эту программу, сервер попросту хочет поджарить вам мозги. Никто не станет вас журить за бегство, если против вас используют чёрный «лёд». В кибербою он наносит (рейтинг сервера + чистые успехи) урона как в Матрице, так и от биоотдачи.

ТЕХНОМАНТЫ

С 2050-х годов мир знает о существовании личностей, способных взаимодействовать с Матрицей уникальным образом, безо всякого снаряжения. Информационный поток Матрицы наполняет их разум, и они способны интерпретировать его в нечто осмысленное. Более того, такие индивидуумы способны посылать информацию обратно в Матрицу, изменяя её без использования коммуникаторов. Когда их впервые обнаружили, их называли отаку — дети Матрицы, — и зачастую они теряли свои способности по достижении 21 года.

Затем, после Сбоя 2.0 в 2064 году, отаку исчезли. Вместо них появились техноманты. Они по полной воспользовались преимуществом беспроводной Матрицы и стали взаимодействовать с ней из любого уголка мира одним лишь усилием мысли. Никто в полной мере не понимает, как они это делают, — исследователи магии лишь подтверждают, что техноманты не являются Пробуждёнными, поскольку они не используют магию. Другой достоверной информации толком и не найти, но корпорации это не останавливает. Мегакорпорации вроде «Мицухамы» подвергали техномантов жестоким экспериментам, а последние слухи из теней намекают на ещё более зловещие исследования. Когда Матрица превратилась из открытой сети беспроводной свободы в сурово контролируемую виртуальную антиутопию, ядро этой сети было создано на крови техномантов. Если верить слухам, сотню техномантов посадили в одно место под предлогом того, что они станут командой исследователей, но затем их разум забрали, а их самих убили. Основа нынешней Матрицы создана из их сущностей.

Вот по этой причине техноманты испытывают проблемы с доверием. Их боятся и считают фриками ровно до тех пор, пока они кому-то не понадобятся, а потом их выбрасывают, как использованный одноразовый платок. Они думают, что общество хочет их уничтожить, поскольку раз за разом они становились свидетелями подобного.

Они одарены, отрешены и подозрительны ко всему в обществе. Техноманты — прирождённые бегущие в тени.

ТЕХНОМАНТЫ НА УЛИЦАХ
В повседневной жизни техноманты предпочитают скрываться. Зачастую они используют дешёвые коммуникаторы или даже попросту корпусы от них без всякой начинки просто ради того, чтобы хоть как-то объяснить их доступ к Матрице. В большинстве случаев они — мастера взлома на выживание, способные с лёгкостью сделать так, что автомат с едой выдаст им бесплатный хавчик или система капсульного отеля не возьмёт с них денег. Такие мелкие детали незаметны, а вот перевод ста штук себе на счёт из ближайшего банка точно вызовет интерес. Техноманты знают, как смазать скрипучие колёса жизни так, чтобы можно было сводить концы с концами, и следят за тем, чтобы не привлекать к себе внимание. Так что, когда будете нанимать себе техноманта в команду, не делайте резких движений.

Обобщение ли это? Конечно. Есть ли техноманты, которые считают себя самыми крутыми дрекнюками на всей планете и регулярно этим хвастаются? Безусловно. Из каждого правила есть исключения.

ТЕХНОМАНТЫ В ТЕНЯХ
Тот, кто большую часть своей жизни пытается оставаться незамеченным, становится отличным бегущим в тени. Для них скрытность — как вторая натура. В Матрице они делают так, что незаконные действия кажутся законными. Матрица всегда рядом с техномантами, и многие из них попросту не помнят, каково жить без неё. Странность чужеродной природы Матрицы большинству кажется отторгающей, но для техномантов она прекрасна. Если в вашей команде есть такой индивидуум, то будьте уверены, что на вашем задании всё связанное с Матрицей пройдёт как по маслу.

Но что насчёт мира за пределами Матрицы? Тут бывает всякое, но в большинстве случаев проходит хорошо. Пускай техноманты предпочитают обитать в Матрице, им и в мясном мире приходится как-то выживать. Для этого каждый из них обучается каким-нибудь полезным навыкам. Одни умеют стрелять. Считаются ли они уличными самураями? Нет, но они способны отвлечь противника взломанными дронами и подгадить нерабочим оружием. Другие же немного подкачались физически и дополняют свою скрытность в Матрице скрытностью реальной, с подкрадыванием и битьём врага по голове. Третьи же предпочитают заговаривать зубы, сплетая свою способность управлять Матрицей с хорошо подвешенным

языком, благодаря чему выбираются из множества ситуаций. Они — идеальные хамелеоны, разве что более очаровательные. Вот только магическими навыками они не обладают. Не уживаются вместе Резонанс и Магия, что поделать.

ФУНКЦИИ ТЕХНОМАНТОВ

Техноманты не используют электронные устройства или программы — они *сами по себе* устройства и сами же являются источником своих характеристик в Матрице, являясь **живым аватаром.** Пускай техноманты не могут использовать программы, они могут разрабатывать и внедрять когнитивные алгоритмы, известные как **сложные формы** (стр. 190), которые могут вызвать **угасание** (стр. 190). Техноманты также имеют способность призывать существ Резонанса, известных как **спрайты** (стр. 191), которые могут помочь в деле или даже самостоятельно его выполнить. По мере получения опыта техноманты могут углубить свою связь с Резонансом при помощи так называемого **погружения** (стр. 195), что даёт техномантам способности, называемые **отголосками** (стр. 195). Техноманты могут находиться в ДР и использовать горячий сим в ВР с помощью своего живого аватара. Их трудно заметить в Матрице — для того чтобы их увидеть, обычно требуется проверка Внимания в Матрице (стр. 180) с минимальным порогом в 5 успехов.

ЖИВОЙ АВАТАР

У живого аватара техноманта характеристики в Матрице основываются на его психических характеристиках (см. ниже) с некоторым количеством бонусных очков, равным его уровню Резонанса. Одну характеристику нельзя увеличить больше чем на 50% от её базового уровня (с округлением в большую сторону, до максимальных +4). Пример: техномант с уровнем Логики 5 и Резонансом 4 может увеличить свою Вычислительную мощность до 8, потратив 3 очка (половина Логики 5, с округлением в большую сторону). Бонусные очки можно перемещать между двумя характеристиками при помощи действия Реконфигурировать характеристики в Матрице.

Живой аватар имеет уровень инициативы, равный Логике + Интуиции и 1D6 кубиков инициативы плюс изменения нынешнего режима Матрицы. Используйте счётчик оглушения вместо счётчика состояния в Матрице.

СООТВЕТСТВИЕ ХАРАКТЕРИСТИК В МАТРИЦЕ ПСИХИЧЕСКИМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ

ХАРАКТЕРИСТИКИ В МАТРИЦЕ	ПСИХИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Рейтинг устройства	Резонанс
Проникновение	Харизма
Ускользание	Интуиция
Вычислительная мощность	Логика
Сетевой экран	Воля

СЛОЖНЫЕ ФОРМЫ

В ходе создания персонажа техноманты получают некоторое количество сложных форм, равное начальному уровню Резонанса × 2. Дополнительные сложные формы можно также приобрести при помощи кармы во время развития персонажа (стр. 69).

Значение атаки при использовании сложных форм равно Электронике + Резонансу техноманта. Ментальному износу **угасания** они противостоят при помощи проверки Воли + Логики. Если сила урона угасания после проверки сопротивления выше, чем Резонанс техноманта, урон становится физическим, в противном случае урон оглушающий. Длительность сложных форм либо **мгновенная** (эффект происходит немедленно, а не в течение времени), либо **длительная** (техномант должен потратить умственные усилия на то, чтобы поддерживать сложную форму и её эффект), либо **постоянная** (эффект становится частью ландшафта Матрицы). Каждая поддерживаемая техномантом сложная форма даёт ему штраф –2 к набору кубиков для любого действия.

ВЗРЫВ ПОМЕХ

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
6	М

Проведите проверку Электроники + Резонанса против Интуиции + Вычислительной мощности всех целей, которые могут вас обнаружить. Любая цель, которая не получит чистых успехов, теряет вас из виду и должна пройти проверку Внимания в Матрице, чтобы снова вас обнаружить, прежде чем делать что-то против вас.

ВУАЛЬ ПОМЕХ

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
3	Д

Проведите проверку Электроники + Резонанса против Воли / Сетевого экрана + Сетевого экрана. Пока длится эта форма, показатель надзора цели не увеличивается при поддержании незаконного доступа к серверу для спрайта. Показатель надзора всё ещё будет увеличиваться за незаконные действия.

ДИФФУЗИЯ (ХАРАКТЕРИСТИКА В МАТРИЦЕ)

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
4	Д

Совершите встречную проверку Электроники + Резонанса против Воли + Сетевого экрана. Каждый успех снижает выбранную характеристику на 1, вплоть до минимума 1. Можно приобрести несколько раз, каждый раз выбирая новую характеристику.

ДОНОС

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
3	П

Проведите проверку Электроники + Резонанса. Каждый чистый успех увеличивает показатель надзора цели на 1.

ЗАПЛАТКА

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
4	П

Проведите проверку Электроники + Резонанса. Каждый чистый успех восстанавливает единицу урона в Матрице существу, которое существует исключительно в Матрице.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ АВАТАР

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
3	Д

Вы создаёте прокси-аватар, который выглядит и действует аналогично вам в Матрице. Запуская эту форму, проведите проверку Электроники + Резонанса. Количество успехов является рейтингом созданного вами аватара-двойника. Выбрав для действия в Матрице в качестве цели техноманта, противник должен пройти успешную проверку Внимания в Матрице с порогом, равным этому рейтингу.

При провале проверки целью действия становится прокси, а затем Зеркальный аватар исчезает.

ИМПУЛЬСНАЯ БУРЯ

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
3	М

Проведите проверку Электроники + Резонанса против Логики + Вычислительной мощности. Каждый чистый успех увеличивает шум цели на 1.

ИНФУЗИЯ (ХАРАКТЕРИСТИКА В МАТРИЦЕ)

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
4	Д

Проведите простую проверку Электроники + Резонанса (4), чтобы за каждый чистый успех увеличить выбранную характеристику в Матрице на 1, но не более чем базовое значение × 2. Эту сложную форму можно приобрести несколько раз, каждый раз выбирая новую характеристику.

КУКЛОВОД

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
5	Д

Вы можете использовать действие Контролировать устройство, даже если у вас нет нужного уровня доступа к устройству. Вы всё ещё должны иметь возможность найти устройство.

РЕДАКТОР

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
3	П

Вы можете использовать действие Редактировать файл, даже если у вас нет нужного уровня доступа к файлу. Вы всё ещё должны иметь возможность найти файл.

РЕЗОНАНСНАЯ ВУАЛЬ

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
4	Д

Создайте иллюзию активности в Матрице с изображением, звуком и прочей необходимой сенсорной информацией, присущей настоящему событию в Матрице. Проведите проверку Электроники + Резонанса против Интуиции + Вычислительной мощности. Даже если цель может предполагать, что перед ней иллюзия, она должна пройти проверку Внимания в Матрице с установленным порогом, равным вашим чистым успехам, чтобы действительно понять, что это иллюзия.

РЕЗОНАНСНЫЙ КАНАЛ

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
2	Д

Проведите проверку Электроники + Резонанса. Каждый успех снижает ваше значение шума на 1.

РЕЗОНАНСНЫЙ ШИП

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
4	М

Проведите проверку Взлома + Резонанса против Воли + Сетевого экрана. За каждый чистый успех вы наносите единицу урона в Матрице (без сопротивления).

ЧИСТИЛЬЩИК

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
2	П

Совершите проверку Электроники + Резонанса. Каждый успех снижает ваш показатель надзора на 1.

ЭМУЛЯТОР (ПРОГРАММА)

ЗНАЧЕНИЕ УГАСАНИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
—	Д

Эту форму можно приобрести несколько раз. Каждый раз вы можете выбрать 1 программу для эмуляции, включая автософт, чей рейтинг равен действительному уровню Вычислительной мощности техноманта.

СПРАЙТЫ

Помимо внушительных способностей к взлому, техноманты могут воззвать к помощи существ Матрицы, называемых спрайтами. Как и в случае с духами, о природе спрайтов ведутся горячие споры. Являются ли они живыми существами, что только и ждут, когда техномант отдаст им приказ? Или же они появляются на свет тогда, когда техномант их компилирует? Вечерком за стаканчиком синтаголя можно это дело и обсудить, но на улицах важно то, что спрайты используются для работы. Техноманты знают, как их скомпилировать и заставить выполнять приказы. В итоге техноманты получают желаемое, и пока это остаётся так, истинная природа спрайтов не так важна. Счётчик состояния в Матрице спрайта равен (Уровень/2) + 8.

КОМПИЛЯЦИЯ СПРАЙТА

Компиляция спрайта, а точнее вытягивание его из Резонанса Матрицы, требует от техноманта для начала определить уровень и вид спрайта, который он хочет скомпилировать. Он проводит встречную проверку Многозадачности + Резонанса против Уровень × 2. Чистые успехи считаются за задачи спрайта. Затем техномант должен сопротивляться угасанию (значение которого равно количеству полученных спрайтом успехов во время проверки защиты) при помощи проверки Воли + Харизмы. Урон от угасания физический, если после проверки сопротивления его значение больше, чем Резонанс техноманта.

Только один незарегистрированный спрайт может выполнять задачи техноманта (см. «Регистрация спрайта» ниже). Поставленные перед спрайтом задачи должны быть чётко определены и описаны. Поскольку у спрайтов практически нет разума, задачи не могут включать в себя принятие серьёзных решений. Задачи могут быть следующими:

- одноразовое использование способности спрайта;
- боевой раунд действий в Матрице, являющихся при этом частью одной задачи;
- вступление в кибербой до тех пор, пока все противники не будут побеждены, или не покинут поля боя, или пока спрайт не будет декомпилирован, или пока техномант не отпустит спрайта из боя.

Задачи должны выполняться на том же сервере, где находится техномант. Отправка спрайта на другой сервер считается удалённой задачей. Как только удалённая задача выполнена, спрайт возвращается в Резонанс, вне зависимости от количества оставшихся задач.

Системы Матрицы не распознают спрайтов как законный код и потому попытаются их стереть. Это ограничивает длительность их жизни (если она у них вообще есть), так что существовать спрайт может только в течение (рейтинг × 2) часа (если только спрайт не зарегистрирован; см. «Регистрация спрайта» ниже). Спрайты также получают показатель надзора.

РЕГИСТРАЦИЯ СПРАЙТА

Если вы хотите, чтобы спрайт существовал подольше вопреки попыткам Матрицы его стереть, и если вы хотите иметь больше одного спрайта, то спрайта нужно зарегистрировать. Это длительный и трудоёмкий процесс. Потребуется потратить на него количество часов, равное уровню спрайта, и ни регистрирующий техномант, ни спрайт не могут в это время выполнять другие действия. Хорошо то, что показатель надзора спрайта в это время не повышается, как и показатель надзора техноманта. В конце указанного периода проведите встречную проверку Многозадачности + Резонанса против уровня спрайта × 2. Это вызывает угасание с силой урона 2 за каждый успех (не только за чистые), который получает спрайт (минимум СУ 2).

Если вы получили хотя бы один успех при этой проверке, то спрайт успешно зарегистрирован и теперь воспринимается как законная часть Матрицы. Вдобавок чистые успехи при этой проверке увеличивают количество оставшихся задач спрайта, а время его существования становится неограниченным. Его показатель надзора снижается до 0, но показатель может быть повышен вновь, если спрайт будет

ПРИМЕР КОМПИЛЯЦИИ СПРАЙТА

Респек загнали в угол, и убивающий «лёд» уже почти её настиг — последствия того, что она приняла пару неверных решений на неправильном сервере. Ей нужна помощь, причём быстро, и нет помощи против льда лучше, чем спрайт-крушитель, который даже приснопамятный «Титаник» смог бы спасти. Респек решает, что у спрайта-крушителя будет уровень 3, и она совершает проверку Многозадачности + Резонанса на 12 кубиках, из которых получает 4 успеха. Спрайт-крушитель совершает проверку своего уровня × 2 и на 6 кубиках получает 3 успеха — столько же урона от угасания должна поглотить Респек. Она совершает проверку сопротивления угасанию — Харизма + Воля — и получает 2 успеха, тем самым огребая всего 1 оглушающий урон. В итоге у неё есть товарищ в бою на шесть часов — будем надеяться, что этого времени достаточно, чтобы разобраться со всем, что ей противопоставит сервер.

выполнять незаконные действия. Вы теперь также можете иметь больше одного зарегистрированного спрайта в количестве, равном вашему уровню Резонанса, плюс один незарегистрированный спрайт. Более того, зарегистрированные спрайты могут выполнять описанные далее особые задачи.

ЗАДАЧИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ СПРАЙТОВ

Зарегистрированные спрайты могут выполнять следующие задачи.

Задачи скомпилированных спрайтов: зарегистрированные спрайты могут делать всё, на что способны незарегистрированные спрайты.

Повторная регистрация: вы можете попытаться повторно зарегистрировать спрайт ценой одной задачи, выполнив встречную проверку Многозадачности + Резонанса против уровня спрайта × 2. Если вы потратите последнюю задачу спрайта на это, постарайтесь не облажаться. При успехе добавьте ваши чистые успехи к количеству задач, которые должен выполнить спрайт (минус 1 за повторную регистрацию, естественно). При провале вы теряете одну задачу. Если это была последняя задача спрайта, он исчезает.

Поддержание сложной формы: зарегистрированный спрайт может поддерживать сложную форму за вас, тем самым убирая с вас штраф за поддержание. Каждая задача, использованная для этой цели, позволяет спрайту поддерживать вашу сложную форму в течение количества раундов, равного уровню спрайта. Вы можете перехватить поддержание сложной формы, если пожелаете.

Режим ожидания: вы можете приказать зарегистрированному спрайту вернуться в Резонанс, чтобы потом призвать его тогда, когда он вам потребуется. Это требует затраты задачи, но таким образом спрайт не выдаст ваше местоположение и не попадёт в опасность. Эта задача также обнуляет показатель надзора спрайта.

Удалённая задача: если вы посылаете зарегистрированного спрайта на выполнение удалённой задачи, он не возвращается в Резонанс по её завершении и вместо этого возвращается к вам.

Чужая задача: вы можете приказать зарегистрированному спрайту следовать приказам другого аватара, даже если он не является техномантом. Вы выбираете, сколько чужих задач спрайт выполнит. Вы не можете выбрать, какие именно задачи это будут или какими они быть не могут, так что отдавайте спрайтов только тем, кому доверяете.

ПРИМЕР РЕГИСТРАЦИИ СПРАЙТА

Респек нравится исходный код её спрайта-крушителя, и она решает его зарегистрировать, чтобы он не пропал в Матрице. Она отводит три часа свободного времени на этот процесс и не занимается ничем параллельно, кроме попыток заставить Матрицу воспринимать спрайта как свою часть. Респек проводит проверку Многозадачности + Резонанса с набором из 12 кубиков, в то время как спрайт проводит проверку уровня × 2 и получает 6 успехов. Респек получает 1 чистый успех, чего достаточно, чтобы спрайт-крушитель был принят Матрицей, однако спрайт получает 4 успеха при проверке сопротивления. Респек проводит проверку Воли + Харизмы с набором из 11 кубиков, получает 4 успеха и отхватывает 4 оглушающего урона от угасания из-за утомительности работы. Она выходит из Матрицы и откупоривает бутылку вина, решив пару часиков отдохнуть и немного восстановиться от оглушающего урона.

СВЯЗЬ СПРАЙТА И ТЕХНОМАНТА

Спрайт связан с техномантом, который его скомпилировал, пока этот техномант подключён к Матрице. Эту связь можно использовать для передачи слов, изображений, видео — доступны любые формы общения. Если техномант теряет связь с Матрицей, спрайт будет выполнять поставленную перед ним до потери связи задачу. Если спрайт не зарегистрирован, ограничение на время его существования всё ещё применимо.

ДЕКОМПИЛЯЦИЯ СПРАЙТОВ

Что было сотворено, может быть и уничтожено. Что было скомпилировано, можно декомпилировать. Техномант может попытаться декомпилировать чужих спрайтов (или своих собственных, если ему это зачем-то понадобилось), проведя встречную проверку Многозадачности + Резонанса против уровня

ПРИМЕР ДЕКОМПИЛЯЦИИ

Сетекот обнаруживает у себя дома спрайта-взломщика, что всё разнюхивает да пытается пробраться. Она решает, что такие гости ей не нужны, и по-быстрому пытается зашвырнуть спрайта обратно в Матрицу, в породивший его Резонанс или Диссонанс. Она проводит проверку Многозадачности + Резонанса с набором из 12 кубиков, в то время как спрайт-взломщик проводит проверку своего уровня, равного 4. Сетекот получает 5 успехов, тогда как спрайт получает всего 1. Это отменяет 4 задачи у спрайта-взломщика, после чего у него остаётся –2 задачи, и он исчезает, как если бы его сдули электронные ветра.

спрайта (+ Резонанс скомпилировавшего его техноманта, если спрайт зарегистрирован). Каждый чистый успех отменяет 1 задачу спрайта. Когда количество задач снизится до 0, спрайт декомпилирован и возвращается в породивший его Резонанс.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СПРАЙТА

У спрайтов есть Рейтинг устройства и Резонанс, равные уровню спрайта. Характеристики в Матрице, инициатива, счётчик состояния в Матрице и навыки зависят от вида и уровня спрайта (см. «Виды спрайтов» ниже). Спрайты имеют Резонансный след своего призывателя. Они набирают показатель надзора, как и любое другое создание Матрицы, и при конвергенции спрайт исчезает вместе со всеми оставшимися у него задачами. При этом также раскрывается физическое местоположение скомпилировавшего спрайт техноманта.

У спрайта нет физического местоположения, но поскольку он имеет тот же след в Матрице, что и его создатель, спрайт связан с ним. Так что при успешной проверке действия Отследить образ, выполненного на спрайта, выследят скомпилировавшего его техноманта.

ВИДЫ СПРАЙТОВ

Уровни навыков и психических характеристик спрайта равны его уровню. Техноманты могут призвать следующие виды спрайтов.

СПРАЙТ-ВЗЛОМЩИК

Если вам нужен спрайт для тихой работёнки, способный оставаться незаметным, то спрайт-взломщик вам и нужен.

П	УСК	ВМ	СЭ	ИНИЦ.	РЕЗ
У	У+3	У+2	У+1	(У×2)+2+4D6	У

Навыки: Взлом, Электроника.
Способности: Подавление, Фантом.

ИНФОСПРАЙТ

Инфоспрайты — мастера поиска и манипуляции данными. Из них получаются отличные библиотекари, поисковые боты и судьи викторин.

П	УСК	ВМ	СЭ	ИНИЦ.	РЕЗ
У–1	У	У+4	У+1	(У×2)+4+4D6	У

Навыки: Взлом, Электроника.
Способности: Водяной знак, Камуфляж.

СПРАЙТ-КРУШИТЕЛЬ

Поддержкой спрайта-крушителя было бы неплохо воспользоваться в бою. Он холоден, как «лёд», и раза в два настырней, разрывая врагов со скоростью мерцания образа.

П	УСК	ВМ	СЭ	ИНИЦ.	РЕЗ
У+3	У	У+1	У+2	(У×2)+1+4D6	У

Навыки: Взлом, Электроника.
Способности: Ловушка, Электрошторм.

СПРАЙТ-ПОСЫЛЬНЫЙ

Спрайт-посыльный отлично справляется с безопасной доставкой сообщений и весьма неплохо способен выслеживать.

П	УСК	ВМ	СЭ	ИНИЦ.	РЕЗ
У	У+3	У+1	У+2	(У×2)+1+4D6	У

Навыки: Взлом, Электроника.
Способности: Куки, Хеш.

ТЕХНОСПРАЙТ

Из всех спрайтов именно техносприйт с большей долей вероятности будет взаимодействовать с физическим миром, хотя делать он это будет через устройство. Такие спрайты являются экспертами в электронике.

П	УСК	ВМ	СЭ	ИНИЦ.	РЕЗ
У+1	У	У+3	У+2	(У×2)+3+4D6	У

Навыки: Инженерное дело, Электроника.
Способности: Вмешательство, Диагностика, Стабильность.

СПОСОБНОСТИ СПРАЙТОВ

ВМЕШАТЕЛЬСТВО (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Эта способность позволяет спрайту перехватить контроль над устройством, действующим на автопилоте. Спрайт выбирает устройство и проводит проверку Электроники + Уровня против рейтинга устройства + Сетевого экрана. При успехе спрайт получает полный контроль над устройством и может заменить рейтинг пилотирования устройства на свой уровень.

ВОДЯНОЙ ЗНАК (ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Спрайт может отметить образ невидимым знаком, который заметить могут только Резонансные существа, — это своего рода след в Матрице. Это позволяет спрайту тайно оставлять сообщения на объектах в Матрице. Спрайт может перезаписать существующий водяной знак на новый. Водяной знак можно стереть при помощи действия Стереть след в Матрице, выполненного существом Резонанса. В противном случае знак существует, пока существует образ.

ДИАГНОСТИКА (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Позволяет спрайту оценить работу электронного устройства. Спрайт может помочь в использовании или починке устройства. Спрайт проводит проверку Электроники + Уровня. За каждый успех персонаж получает +1 кубик к набору кубиков для использования (только для навыков Электроники, Инженерного дела и Пилотирования) или же для починки предмета. Эта способность требует от спрайта полного внимания. Бонус сохраняется до тех пор, пока спрайт не прекратит его поддерживать или пока не сделает что-то ещё.

КАМУФЛЯЖ (ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Спрайт может спрятать файл в другом файле таким образом, что первый станет невидим для поиска в Матрице. Спрятанные файлы можно найти только при проверке Внимания в Матрице, направленной на поиск спрятанных файлов. Даже спрайт должен совершить проверку для поиска и извлечения этого файла.

КУКИ (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Спрайт использует куки для «отметки» выбранного аватара куки-файлом, при помощи которого можно отслеживать деятельность образа в Матрице. Спрайт должен успешно победить во встречной проверке Взлома + Резонанса против Интуиции + Сетевого экрана. При успехе спрайта аватар будет нести на себе куки-файл, даже не подозревая об этом. Куки-файл работает в режиме невидимки и защищён с рейтингом, равным уровню спрайта. Файл записывает всё, что делает образ: например, каждый сервер, посещённый аватаром, подробности разговоров, в которые он вступает (с кем и когда, но не само содержание), использованные образом программы и так далее. Используйте чистые успехи, чтобы определить детальность полученных с помощью куки данных (1 успех даёт общее описание, 4 или больше — доклад с подробностями). В конце промежутка, определяемого спрайтом (или владельцем) во время установки, куки-файл переправляется вместе с собранными данными к спрайту. Как только спрайт его получает, он может переправить его техноманту. Если спрайт не находится в Матрице во время передачи файла, то файл удаляется. Куки-файлы можно обнаружить при помощи успешной проверки Внимания в Матрице, выполненной носителем. После обнаружения куки-файла с него можно снять защиту, а затем удалить.

ЛОВУШКА (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Эта атака позволяет спрайту поймать цель, не давая ей выполнять действия. Спрайт проводит проверку Взлома + Уровня против Воли + Сетевого экрана. При успехе цель не может выполнять действия, пока способность поддерживается. Эта способность требует полного внимания спрайта. Как только он делает что-то ещё, цель получает возможность действовать.

ПОДАВЛЕНИЕ (ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Спрайты так и так странные, а использование Подавления и вовсе дико смотрится, особенно для серверов. Если спрайт находится на сервере и использует эту способность, когда сервер запускает «лёд», активация «льда» задерживается на (Уровень/2) боевых раундов. Задержанный «лёд» не может действовать или становиться целью.

СТАБИЛЬНОСТЬ (ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Спрайт может использовать эту способность на любом аватаре или устройстве, к которому у него есть доступ уровня пользователя или администратора. Стабильность не даёт обычным сбоям или происшествиям повлиять на цель (включая как обычные сбои, так и те, что вызваны Гремлином или Сглазом). Игнорируйте обычные сбои, а критические сбои будут считаться обычными.

ФАНТОМ (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Спрайт скрывает аватара или устройство таким образом, что в ходе поиска в Матрице они становятся невидимыми. Скрытые аватары или устройства можно обнаружить только при помощи проверки Внимания в Матрице, нацеленной на поиск скрытого образа. Даже в таком случае спрайт может провести проверку Электроники + Резонанса, и чистые успехи становятся порогом для проверки Внимания в Матрице.

ХЕШ (ПРОСТОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Эта способность позволяет спрайту временно защитить файл уникальным резонансным алгоритмом, и снять эту защиту может только сам спрайт. Если спрайт перестаёт носить захешированный файл, эта временная защита исчезает. Если спрайт уничтожен, пока несёт файл, захешированный файл навсегда повреждён и становится бесполезен. Максимальное время действия этой способности равно (Уровень × 10) боевых раундов.

ЭЛЕКТРОШТОРМ (СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Эта атака позволяет спрайту окутать аватар продолжительным залпом поражающих потоков данных. Если спрайт преуспеет при проверке Взлома + Резонанса против Интуиции + Сетевого экрана, цель окутывается бурей виртуальных импульсов. Первая успешная атака и каждое последующее действие спрайта, пока он поддерживает использование этой способности, наносит (Резонанс) урона в Матрице, со стандартными правилами сопротивления. Окружающий шторм также даёт цели 2 уровня шума. Если спрайт получит урон в Матрице, все вызванные им электрошторма прекращаются.

ПОГРУЖЕНИЕ

Техноманты получают свою способность подключаться к Матрице от таинственной силы, известной как Резонанс. Природу Резонанса полностью не понимают даже те, кто его использует. Однако техноманты знают, что им не нужно понимать эту силу, чтобы её использовать и становиться сильнее. Техноманты могут укрепить свою связь с Резонансом, погрузившись в его чистую сущность. Погружение в большей мере является чем-то духовным, нежели завязанным на технологии. Когда вы погружаетесь, вашему эго брошен вызов, ваше восприятие растягивается и вы, скорее всего, вынырнете уже другой личностью. Но этот процесс позволяет сблизиться с Резонансом, что даёт больше силы. Погружение измеряется в уровнях, начиная с уровня 1, и дальше идёт на повышение. Каждый уровень имеет стоимость в карме, равняющуюся 10 + уровень погружения. Ваш уровень погружения не может превышать уровень вашей характеристики Резонанса. Если ваш Резонанс по какой-либо причине станет меньше, чем ваш уровень погружения, то ваш уровень погружения снижается (без возвращения кармы, но вы можете приобрести уровень вновь, когда поднимете уровень резонанса обратно). Погружение также даёт вам возможность изучить новый отголосок (см. далее).

ПРИМЕР ПОГРУЖЕНИЯ

Интерлинк наконец-то заработал 11 кармы, чтобы получить первый уровень погружения и изучить тёмные тайны Матрицы. Он отправляется в духовное путешествие в более глубокие части Матрицы, куда не каждый декер дерзнет забраться. Возвращается он уже другим и выбирает отголосок Нейрофильтр, благодаря чему он с куда меньшей вероятностью будет получать урон от биоотдачи. Он ждёт не дождётся, когда заработает 12 кармы для того, чтобы повторить ритуал!

УВЕЛИЧЕНИЕ МАКСИМАЛЬНОГО УРОВНЯ РЕЗОНАНСА

Естественный максимум вашей характеристики Резонанса равен 6 + ваш уровень погружения (снижается на 1 за каждое полное потерянное очко Сущности). Повышение максимума не повышает автоматически ваш уровень Резонанса — вам всё ещё потребуется тратить на это карму.

ОТГОЛОСКИ

Техноманты при погружении изучают новые силы, так называемые отголоски. Каждый уровень погружения позволяет вам получить дополнительный отголосок. Если не сказано иного, вы не можете выбрать один и тот же отголосок больше одного раза. Когда отголосок можно выбрать несколько раз, получаемые за него бонусы суммируются.

- **Живая сеть:** ваш живой аватар может стать частью ПС. Этот отголосок выбирается только раз.
- **Нейрофильтр:** вы получаете бонус +1 к набору кубиков для сопротивления урону от биоотдачи. Этот отголосок можно выбрать дважды.
- **Разгон мощности:** вы ускоряете свой живой аватар, чтобы он действовал в Матрице быстрее. Вы получаете дополнительное простое действие и +1D6 кубиков инициативы, когда вы находитесь в ВР с горячим симом.
- **Разум машины:** вы получаете преимущества модуля контроля с рейтингом 1 (стр. 283). Этот отголосок выбирается только раз.
- **Резонансная связь:** вы получаете возможность установить низкоуровневую одностороннюю эмоциональную связь с другим техномантом по вашему выбору. Пока вы связаны, вы чувствуете превалирующий настрой и эмоции того, с кем вы связаны. Вы знаете, когда связанный с вами подвергается атаке или воздействию стресса, чувствует боль или находится в опасности. Резонансная связь работает только в одну сторону (так что связанный с вами не получает от вас эмпатические сигналы), но если вы оба используете этот отголосок друг на друга, вы можете сделать связь двухсторонней.
- **Скинлинк:** вы можете одним прикосновением подключиться к устройству, как если бы использовали ПНИ. Этот отголосок выбирается только раз.
- **Улучшение характеристики в Матрице:** можете увеличить одну из характеристик в Матрице вашего живого аватара на 1. Этот отголосок можно выбирать несколько раз, но каждую характеристику можно улучшить только дважды.

РИГГИНГ

Тогда как декеры и техноманты копаются в коде для получения информации и управления устройствами, риггеры выбирают куда более физический подход. Пока декер удалённо чем-то управляет через сервер, риггер заходит дальше и использует свои аугментации вместе со специальным снаряжением для непосредственного слияния своего сознания с устройством, будь то дрон, транспорт, а в некоторых случаях и целое здание.

Риггер не просто ведёт машину, он *становится* машиной, чувствуя каждую трещину под колёсами или микропорыв вдоль крыльев воздушного транспорта.

ОСНОВЫ

Если вы хотите узнать, как управлять транспортом, то стоит знать несколько ключевых вещей.

1. Вы можете управлять транспортом удалённо или же можете захватить управление им для полного погружения. А ещё вы можете управлять транспортом, как самый обычный гражданин.
2. У транспорта или дрона единовременно может быть только один водитель/управляющий, вне зависимости от метода управления. Нельзя захватить управление дроном и одновременно с этим удалённо им управлять.
3. Водитель транспортного средства или риггер с удалённым доступом использует Пилотирование + Реакцию для защиты от атак на этот транспорт или дрон. Естественно, что неподвижный транспорт не проходит никаких защитных проверок от физических атак.
4. Риггингом можно заниматься как в ДР, так и ВР. ВР с холодным симом даёт вам 2D6 кубиков инициативы, тогда как горячий сим даёт 3D6.
5. Если вы занимаетесь риггингом удалённо, то применяются штрафы за шум (см. стр. 176).
6. У транспорта и дронов есть значение атаки, равное навыку Пилотирования водителя + Сенсоры, а также значение защиты, равное навыку Пилотирования + Броне.
7. За исключением урона от электричества (см. стр. 110) транспорт невосприимчив к оглушающему урону с СУ равной или меньшей, чем его характеристика Тела.

Всё, это обговорили. Теперь обсудим пару особых деталей, а именно — модуль контроля транспорта и риггерскую панель управления.

МОДУЛЬ КОНТРОЛЯ И ВЫ

Чтобы захватить управление транспортом, дроном или иным подходящим устройством, у риггера должен быть имплантирован модуль контроля транспорта (МКТ) или он должен быть техномантом с отголоском Разум машины. Модуль контроля даёт множество механических преимуществ для пилотирования захваченного устройства (см. стр. 283).

Пока риггер захватил управление, он использует свой разум, а не мясное тело, так что его физические характеристики не используются при проверках для захваченного устройства. Замены показаны в таблице «Модуль контроля».

Например, когда риггер захватил управление дроном, он будет использовать Пилотирование + Интуицию вместо Пилотирования + Реакции.

Если риггер физически присутствует в транспорте, когда тот попадает в аварию, он всё ещё будет использовать свою характеристику Тела для сопротивления урону от аварии, поскольку физически находится в машине. Подробнее об авариях см. в разделе «Аварии» (стр. 200).

МОДУЛЬ КОНТРОЛЯ

ОБЫЧНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИ ЗАХВАТЕ УПРАВЛЕНИЯ
Тело	Воля
Сила	Харизма
Проворство	Логика
Реакция	Интуиция

РИГГЕРСКАЯ ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Вторым критически важным предметом снаряжения является риггерская панель управления (РПУ), которую порой называют капитанским креслом. Она даёт риггеру способность контролировать больше одного дрона или транспорта одновременно, что важно для риггеров, желающих создать собственную армию дронов. К РПУ можно подключить дроны в количестве, равном рейтингу × 3. Риггер может простым действием отдать одну команду любому количеству дронов, подключённых к РПУ. Отданная команда затем выполняется дронами в их ход в порядке инициативы.

Риггер с помощью РПУ может не только управлять несколькими дронами одновременно, но и защищать их. Для попытки взлома дрона, подключённого к РПУ, требуется доступ к РПУ. Для того чтобы этому противостоять, у РПУ есть свои уровни Вычислительной мощности и Сетевого экрана. Вычислительная мощность также используется для определения инициативы при входе в ВР через РПУ.

Вкупе с защитными способностями РПУ может поддерживать автософты и разделять их с подключёнными дронами. Количество программ и автософтов, которые РПУ может разделить, равно уровню Вычислительной мощности РПУ.

РПУ также снижает шум, тем самым уменьшая штрафы на значение, равное рейтингу устройства. Честно говоря, РПУ — штука полезная и ей стоит обзавестись.

РИГГИНГ ЧЕРЕЗ МАТРИЦУ

Неважно, занимаетесь ли вы риггингом через ДР или ВР, — вы так или иначе используете Матрицу, поэтому вам придётся иметь дело со всеми связанными с Матрицей аспектами. Если вы не захватили управление (стр. 182), то ваш транспорт или дрон могут взломать. А если вы захватите управление, то ваш аватар привлечёт внимание всех ваших противников в Матрице!

Как и в случае обычного использования Матрицы, вы взаимодействуете со своими устройствами через ДР или ВР и переключаетесь между ними при помощи действия Переключить режим интерфейса (стр. 183). ВР можно запустить в режиме холодного сима (+2D6 кубиков инициативы) и горячего сима (+3D6 кубиков инициативы).

СОПРОТИВЛЕНИЕ ВЗЛОМУ

Хакеры работают по такому принципу, что если что-то подключено к сети, то это нужно взломать. Так что ригнутый транспорт и дроны являются для них вполне подходящими целями. Риггеры тратят достаточно много времени на защиту своего снаряжения, в том

РИГГЕРСКИЕ ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ

РПУ	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ МОЩНОСТЬ	СЕТЕВОЙ ЭКРАН	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Собранная на коленке	1	3	2	1(Л)	1 400 ¥
Центр управления «Аллиджанс»	2	3	3	3(Л)	8 000 ¥
«Изи Моторс ДронМастер»	3	4	4	3(Л)	16 000 ¥
«Горизонт Оверсир»	4	5	4	4(Л)	32 000 ¥
«Мерск Спайдер»	4	4	5	5(Л)	34 000 ¥
«Вулкан Лиджлорд»	5	6	5	5(Л)	66 000 ¥
«Протеус Посейдон»	5	5	6	6(Л)	68 000 ¥
«Трансис Эйдолон»	6	6	5	7(Л)	75 000 ¥
Серия «Арес Рэд Дог»	6	7	6	8(Л)	95 000 ¥
«Ацтекнолоджи Тлалок»	6	8	7	9(Л)	140 000 ¥

числе частенько используя действие Полная защита в Матрице (стр. 183). В экстренных случаях также популярно действие Перезагрузить устройство, что позволяет вышвырнуть вторгшегося хакера. Только не делайте этого, когда ваш дрон высоко или быстро летит, потому что результат ваших действий после включения устройства вам не понравится. И это если он вообще включится.

РИГГИНГ И ДЕМПШОК

К сожалению, хакеры также используют действие Перезагрузить устройство и умеют получать контроль над ПС на достаточный промежуток времени, чтобы его перезагрузить, тем самым вышвыривая захватившего управление риггера. И это не единственный способ заставить риггера отключиться: устройство, при помощи которого риггер отдаёт удалённые команды, будь то коммуникатор или РПУ, может сдохнуть, а захваченный риггером транспорт может быть уничтожен. А если риггер захватил управление транспортом или дроном по старинке через провода, а кто-то его выдернет, то он также получит демпшок, как описано на стр. 176. Риггер теряет контроль над транспортом, который продолжает двигаться по заданному курсу до тех пор, пока кто-нибудь снова не возьмёт над ним контроль или пока что-то его не остановит. При таком отключении автопилот (если он есть) будет управлять устройством, однако это при условии, что устройство не перезагрузят.

РИГГЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ

Риггеры могут использовать некоторое количество программ, которыми обычно пользуются декеры. Программы, приобретённые для использования через РПУ, нельзя использовать через кибердеку, и наоборот. Как и в случае с деками, РПУ не может запустить больше одной программы одного типа, даже если программу вы переименуете. Ниже приведён список полезных для умелого риггера программ и их базовые функции. Более подробно см. раздел «Программы» в главе «Матрица» (стр. 184).

Броня: +2 к значению защиты против атак в Матрице и РЭБ. Также даёт +2 кубика к проверкам сопротивления урона риггера в горячем симе.

Виртуальная машина: даёт 2 дополнительные активные программы; когда вас атакуют, получите дополнительную единицу урона в Матрице (без сопротивления).

Зашифровка: +1 к Сетевому экрану.

Инструментарий: +1 к Вычислительной мощности.

Очиститель сигнала от шума: понижает уровень шума на 2.

Скрытность: когда вы выполняете действие Спрятаться, получите 1 очко преимущества, которое нужно потратить на это действие или оно исчезнет.

РИГГИНГ ТРАНСПОРТА

Вот у вас есть модуль контроля, может быть, даже РПУ найдётся. Давайте уже обсудим процесс, в ходе которого вы заставляете транспорт делать то, что вам нужно. Первым делом посмотрим значения, определяющие движение транспорта.

У каждого транспортного средства есть следующие характеристики.

Управляемость представляет собой порог для проверок во время вождения транспорта. Наземный транспорт имеет два значения, отвечающих за Управляемость: первое отвечает за управляемость на дороге, второе — за бездорожье.

Ускорение показывает, на какое максимальное количество метров за раунд боя может безопасно ускориться или затормозить транспортное средство.

Далее у нас идут характеристики скорости. **Скоростной интервал** измеряет сложность вождения машины — чем она быстрее, тем сложнее ею управлять (хотя некоторые машины куда лучше работают на высоких скоростях). Водителям стоит следить за скоростью, с которой они едут. Каждый раз, когда водитель преодолевает очередной Скоростной интервал, он получает накапливающийся штраф в –1 кубик для всех проверок управляемости транспорта и атак из него. **Предельная скорость** показывает максимальное количество метров за раунд боя, которое транспорт может преодолеть.

Кроме характеристик скорости, у транспорта есть характеристика **Тела**, описывающая общую крепкость конструкции, характеристика **Брони** для отображения дополнительной защиты конструкции, а также характеристики **пилотирования** и **Сенсоров**, которые отображают встроенное программирование транспорта для самостоятельного передвижения и реагирования на окружающие условия. У транспорта также есть значение **Мест**, показывающее количество людей, вмещаемое в обычных условиях, а также стандартные значения **Доступности** и **Стоимости**. Если в описании не сказано иного, все виды транспорта и дроны могут действовать в течение шести часов, прежде чем их потребуется подзарядить или заправить. Параметры транспорта выглядят следующим образом:

«ФОРД АМЕРИКАР»

УПРАВЛЯЕМОСТЬ (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТЕРВАЛ	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНСОРЫ	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМОСТЬ
4/5	9	20	160	11	4	1	2	4	2	16 000 ¥

Расстояние за один раунд боя = Скорость в начале хода + ускорение/2 (если есть)

Например, если ваша скорость в начале хода — 30 метров за раунд боя и в течение раунда вы ускорились на 10 метров, значит, вы проехали 35 метров (30 + 10/2). Если же вы начинали с 30 метров и замедлились на 10 метров, то проедете 25 метров (30 – 10/2). А если вы не ускоряетесь и не тормозите, то вы проезжаете количество метров, равное вашей нынешней скорости.

Что ещё стоит знать, так это то, как скорость за боевой раунд переводится в стандартные для нас измерения скорости. Для этого см. таблицу «Скорость в бою» на стр. 200, в которой метры за раунд переводятся в километры в час. Вы всегда сможете прикинуть, когда вы ползёте как улитка, а когда гоните дреково *быстро*.

ПРОВЕРКИ И ВОЖДЕНИЕ

Вождение в обычных условиях не требует проверок — они необходимы, только если водитель или риггер совершает экстраординарные действия. Преследование автомобиля незамеченным, крутой вираж на высокой скорости, прыжок через строящийся мост — в общем, всё, что требует недюжинных навыков. Основной тип проверки — проверка управляемости, результат которой определяет, способны ли вы и ваше транспортное средство на задуманный манёвр. Набор кубиков для этой проверки — Пилотирование + Реакция. Порогом успеха является значение управляемости транспортного средства. Наземные средства имеют два значения управляемости — для езды по дорогам и по бездорожью (не забывайте учитывать это при проверке). Ведущий может повысить или понизить порог успеха в зависимости от сложности исполняемого манёвра.

Когда два водителя вступают в конфронтацию (например, в ситуации обгона), требуется встречная

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ ТРАНСПОРТА

Банни Турбо садится за руль слишком простого для неё, но всё же надёжного «Форд Американ». Она разгоняется неспешно — с 0 до 8 метров за раунд боя. Таким образом, начальная скорость — 0, ускорение — 8, поэтому она проезжает 4 метра (0 + 8/2). В следующем раунде боя её ускорение остаётся прежним, но скорость на начало раунда уже 8, поэтому она проезжает 12 метров (8 + 8/2). Её скорость на данный момент — 16 метров за раунд боя, что равняется примерно 20 км/ч.

Увы, просто так по городу Банни не погонять: она слегка просрочила выплату долга драгдилеру, и теперь он хочет забрать её нюйены — разумеется, не своими руками. Его приспешники преследуют Банни, но она вовремя их замечает и жмёт на газ. Её текущая скорость — 16, Скоростной интервал — 20, то есть при проверках вождения штрафа не будет... пока что. Банни выжимает максимальное ускорение — 9, и скорость поднимается с 16 до 25 метров за раунд боя. Машина проезжает почти 21 метр.

Её скорость всё ещё не слишком высока, но «Форд Американ» — машина для семейных поездок, а не для погонь, и она будет сопротивляться агрессивному стилю вождения Банни. Внезапно на дорогу выбегает пешеход, и ей приходится выполнить проверку управляемости, чтобы не сбить его. Она едет по дороге, поэтому проверка выполняется с кубиками Пилотирование + Реакция (4). Текущая скорость — 25, то есть первый Скоростной интервал пройден, и в силу вступает штраф в –1 кубик. Банни удаётся объехать перепуганного пешехода и сохранить ускорение на уровне 9, благодаря чему её скорость становится 34 метра за раунд боя (или около 41 км/ч). Ещё немного, и будет пройден очередной Скоростной интервал, а штраф увеличится до 2 кубиков. Будь проклята эта чёртова развалюха!

СКОРОСТЬ В БОЮ

МЕТРЫ ЗА РАУНД БОЯ	КМ/Ч
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84
80	96
90	108
100	120
110	132
120	144
130	156
140	168
150	180
160	192
170	204
180	216
190	228
200	240

проверка: Пилотирование + Реакция против Пилотирование + Реакция. Настоящий форсаж! Позаботьтесь, чтобы каждый водитель применил изменения к своему набору кубиков в зависимости от нынешней скорости (см. Скоростной интервал, на стр. 199), и ведущий может потребовать дополнительную обычную проверку Пилотирования + Реакции после встречной проверки, чтобы удостовериться в том, что каждый водитель пережил это событие.

АВАРИИ

Если водитель проваливает проверку управляемости, он должен немедленно провести проверку аварии. Это ещё одна проверка Пилотирования, где порогом служит Управляемость. На эту проверку действуют штрафы текущего Скоростного интервала, и ведущий может сделать дополнительные изменения набора кубиков, основываясь на сложности задачи и уровне урона, который мог получить транспорт. Если и эта проверка провалена, транспортное средство разбивается. Персонажи, находящиеся внутри, должны выдержать урон, рассчитанный по следующей формуле: текущая скорость транспортного средства в метрах в раунд, делённая на 10. На усмотрение ведущего урон может быть снижен, если транспортное средство оборудовано подушками безопасности, ремнями или противоаварийной пеной. Затем персонажи проходят проверку сопротивления урону с использованием характеристики Тело.

МОДИФИКАЦИИ ТРАНСПОРТА

На транспорт можно установить станки для оружия в количестве, равном базовому уровню Тела/3 (с округлением в меньшую сторону). На стандартные станки можно устанавливать любые штурмовые винтовки или более мелкое оружие с боезапасом в 250 патронов. Станки для тяжёлого оружия считаются за два

МОДИФИКАЦИИ ТРАНСПОРТА

МОДИФИКАЦИЯ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Риггерский интерфейс	2	1 000 ¥
Стандартный станок для оружия	4(H)	2 500 ¥
Станок для тяжёлого оружия	6(H)	5 000 ¥
Ручное управление	+1	+500 ¥

станка, и на них можно закрепить любое оружие вместе с боезапасом в 500 патронов на патронной ленте или не более (Тело) ракет/снарядов. Все оружейные станки управляются на расстоянии и имеют сектор обстрела в 90° (горизонтально и вертикально). За дополнительную стоимость можно добавить ручное управление, но только для транспорта, а не для дронов.

БОЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТРАНСПОРТА

Мы разделим этот раздел на две части: использование оружия в транспорте и использование транспорта в качестве оружия.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ В ТРАНСПОРТЕ

При использовании установленного на транспорте оружия пройдите проверку Инженерного дела + Логики. Бой с использованием транспорта отличается от стандартного боя — тут влияют дополнительные расчёты движения, секторов обстрела и прочих факторов, так что ваша способность рассчитать, куда полетит снаряд и выгадать время для выстрела, крайне важна. К проверкам стрельбы из транспорта применяются штрафы за Скоростной интервал (стр. 199). В остальном всё происходит так же, как при обычной атаке дальнего боя.

При использовании оружия, не установленного на транспорт (стрельба из пистолета или размахивание мечом из окна), процесс происходит аналогично бою без транспорта, но опять же тут применяются штрафы за Скоростной интервал. Увеличьте Силу урона оружия ближнего боя на значение нынешнего Скоростного интервала, когда атакуете стоящую на месте цель или на разницу между Скоростными интервалами, если идёт сражение в ближнем бою между двумя бойцами на двух разных транспортах.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАНСПОРТА/ ДРОНОВ В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ

Иногда хочется врезаться в кого-то или в чей-то транспорт на машине, которую ведёшь, — может, от отчаяния или попросту психического помешательства. Попытка врезаться в другое существо или транспорт — это встречная проверка Пилотирования + Реакции против Пилотирования + Реакции в случае, если вы пытаетесь врезаться в другой транспорт, или Пилотирования + Реакции против Интуиции + Реакции, если вы хотите врезаться в кого-то, кто вне транспорта. Штрафы за Скоростной интервал (стр. 199) применяются в обоих случаях.

Значение атаки транспорта равно Пилотированию водителя + Сенсорам. Существа используют своё стандартное значение защиты. Значение

защиты транспорта равно Пилотированию водителя + Броне. Физический урон равен (Тело/2, с округлением в большую сторону, +1 за каждый действующий Скоростной интервал). Транспорт-цель наносит такой же урон атакующему, а мягкие цели наносят атакующему (Тело цели/4, с округлением в большую сторону). Существа и транспорт способны сопротивляться урону при помощи проверки Тела. Транспорт (и дроны) имеют один счётчик состояния, равный (Тело/2) + 8. Управляемость повышается на 1 за каждые 3 ячейки урона, а после заполнения счётчика урона транспорт ломается.

РИГГИНГ ДРОНОВ

Риггинг дрона проходит так же, как риггинг обычного транспортного средства при захвате управления. Имейте в виду, что, если дрон окажется слишком далеко от риггера, вы можете получить штрафы за шум.

Риггер удалённо посылает дрону команды, успешность выполнения которых зависит от уровня пилотирования дрона. Управлять дроном — простое действие. Он будет выполнять команду, используя свой уровень пилотирования в качестве характеристики для проверок, а также любой активный автософт в качестве навыков.

Остальные параметры — такие же, как для обычных транспортных средств. Для взлома рейтинг устройства дрона равен его уровню Сенсоров.

ИНИЦИАТИВА ДРОНА

Дрон, действующий самостоятельно, имеет уровень инициативы, равный его пилотированию × 2, и получает +3D6 дополнительных кубиков инициативы (суммарно 4D6). Когда управление дроном захватил риггер, дрон использует инициативу риггера в ВР.

СТАНКИ ДЛЯ ОРУЖИЯ ДРОНОВ И БОЙ

На дрон можно установить некоторое количество станков для оружия, равное его базовому уровню Тела/3 (с округлением в меньшую сторону). На стандартные станки можно устанавливать любые штурмовые винтовки или более мелкое оружие с боезапасом в 250 патронов. Станки для тяжёлого оружия считаются за два станка, и на них можно закрепить любое оружие вместе с боезапасом в 500 патронов на патронной ленте или не более (Тело) ракет/снарядов. Все оружейные станки управляются на расстоянии и имеют сектор обстрела в 90° (горизонтально и вертикально). Если из оружия дрона стреляет автопилот, он использует значение атаки установленного оружия и свой автософт для Прицеливания [оружие] + уровень Сенсоров. Если у дрона нет автософта для Прицеливания [оружие], то он использует свой уровень Сенсоров − 1. После этого вам стоит подумать над тем, как вы дожили до такого, что установили на дрона оружие без соответствующего автософта. Если же риггер Захватил управление дроном, то он использует навык Инженерное дело (также используется для стрельбы из других транспортных средств) и характеристику Логика (замена для Проворства при захвате управления).

ПРИМЕР БОЯ С ДРОНОМ

Эму владеет ротодроном с установленным на него пистолетом-пулемётом «XK-227», который она использует для прикрытия. Выбегая из здания корпоративной лаборатории с контрабандой в руках, Эму решает Управлять дроном, чтобы полить свинцом охранника, бегущего за ней. Дрон находится на средней дистанции, поэтому его значение атаки — 8. Значение защиты охранника — 6, поэтому Эму не получает дополнительное преимущество. Она Управляет дроном удалённо, поэтому при атаке используется автософт для Прицеливания 3 [«XK-227»] + уровень Сенсоров 3, итого — 6 кубиков. Охранник бросает 7 кубиков и получает 3 успеха, дрон — только 2; пулемётная очередь минует охранника, но теперь он дважды подумает, продолжать ли погоню.

АВТОСОФТ

Автософты — это программы, к которым обращается программа пилотирования дрона. Они служат как навыки, что улучшают эффективность дрона. Используемая для каждого автософта характеристика указывается в описании, но не забывайте о том, что риггеры при захвате управления используют свои собственные характеристики. У дрона есть некоторое количество ячеек для автософта и других программ Матрицы, равное половине уровня пилотирования дрона с округлением в большую сторону. Если дрон подключён к риггерской панели управления, он использует активные на РПУ программы, что может превысить установленное ограничение.

Маневрирование: действует как навык Пилотирования дрона (не путать с уровнем пилотирования). Характеристика: пилотирование.

Прицеливание [оружие]: действует как оружейный навык для определённого установленного оружия (дроны не так умны, как представители человечества, так что ему потребуется точное указание, а не общее описание). Характеристика: Сенсоры.

Радиоэлектронная борьба (РЭБ): действует как навык Взлома для создания помех и преодоления радиопротиводействия (РПД). Характеристика: Сенсоры.

Скрытность: действует как навык Скрытности дрона. Характеристика: пилотирование.

Уклонение: используется, когда дрон пытается уйти с прицела. Дрон, по которому открыли стрельбу, использует пилотирование + Уклонение для избегания попадания. Характеристика: пилотирование дрона.

Чистый взгляд: действует как навык Внимания. Характеристика: Сенсоры.

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ ДРОНА

Автономные дроны и транспортные средства используют в качестве значения защиты Маневрирование + Броню. Управляемые дроны и транспортные средства используют своё пилотирование + Броню.

ДИКАЯ ПРИРОДА

Бегущим в тени нужны противники, иначе в беге в тени нет никакого азарта. Персонажи ведущего и существа составляют большую часть этих самых противников, поскольку являют собой массовку, которой управляет ведущий. Они стратегически расставлены между бегущими в тени и их целями. Некоторых нужно победить, с другими — вести переговоры, а третьи и вовсе помогают бегущим в их тёмных делишках.

В мире живут не только бегущие в тени, пускай так порой и кажется. Игроки берут на себя роль персонажей игроков, в то время как ведущий берёт на себя управление остальным миром, что полнится персонажами ведущего. Ведущий также управляет всеми существами, обычными и Пробуждёнными, так что у них есть весьма большой арсенал для обеспечения бегущим в тени весёлой жизни.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Персонажи ведущего бывают двух видов: отряды пешек и персонажи с именами. Подробнее о каждой вариации мы поговорим в соответствующих разделах, но для начала давайте обсудим, кто такие персонажи ведущего и что они делают. Персонажи ведущего — это те, с кем персонажи игроков взаимодействуют, чтобы что-то выполнить, от чего-то отмазаться или же получить желаемое. Персонажем ведущего может быть как дварф-сквоттер на углу, так и гендир-дракон в конференц-зале. Они варьируются по уровню силы, но в большинстве случаев и в подмётки не годятся бегущим в тени. Про персонажей ведущего стоит помнить, что они не изолированы (если только они сами того не хотят или у них нет иного выхода). Персонажи ведущего знают других персонажей ведущего и порой имеют связи, позволяющие обеспечить бегущему проблемы. У каждого из них есть своя мотивация и предыстория, даже если ведущий порой их придумывает в процессе игры.

Вот как это работает: предположим, что персонажи игроков выстрелили в охранника, выбираясь из секретного научно-исследовательского комплекса. Этого охранника положили в интенсивную терапию. Так получилось, что его брат является главой корпоративной охраны и регулярным благодетелем для обитателей теней этого города. Он начинает копать в поисках тех, кто напал на его брата, и, найдя их, продумывает способ отомстить.

Может быть, он пойдёт прямым путём и наймёт громил, что нападут на бегущих в тени, а может быть, потянет за ниточки в тенях, не давая бегущим работы. Стандартная часть забега становится якорем для куда более длительной кампании. История не всегда заканчивается на том моменте, что вам кажется логичным.

В этой главе вы найдёте заготовки разнообразных персонажей ведущего. Тем не менее ведущие могут создавать своих или видоизменять готовых персонажей, чтобы те лучше подходили под тон и сложность истории. Для создания персонажей ведущего нет определённой формулы, как в случае с персонажами игроков. Ведущие могут давать создаваемым персонажам какие угодно навыки и характеристики, подходящие для их концепции.

ОТРЯДЫ ПЕШЕК

Хэллоуинеры, члены корпоративной охраны, патрульные «Одинокой звезды», морские котики СКАШ — всё это лишь часть заготовок для персонажей ведущего, которых мы включили в раздел **отрядов**. Отряды пешек необязательно слабые, но в целом представляют собой весьма разнообразную группу личностей. У каждой группы есть командир, представляющий собой несколько более специализированного противника в Шестом мире. Они всё ещё являются отрядами пешек, но имеют особые способности вроде техномантии, навыков взлома, магии или множественных аугментаций. Командиров можно использовать отрядами, как и обычных пешек, просто они будут представлять собой более специализированную угрозу. Каждая пешка отряда имеет характеристики простого человека. Изменить метатип просто — надо лишь свериться с таблицей «Метачеловеческих изменений» (стр. 212) и сделать несколько правок.

В главе «Бой» есть специальные правила для взаимодействия с отрядами в бою (стр. 114). Помните, что эти правила можно использовать не только для того, чтобы навалять тумаков кулаками или расстрелять кого-то, но также в тех случаях, когда три-четыре охранника на одном и том же сторожевом посту с подозрением пялятся на тех, кто пытается при помощи Обмана обойти их. Инициатива для всех пешек отряда одного типа должна быть одинаковой для облегчения записи, и у всех пешек отряда есть только один счётчик состояния, отслеживающий как физический, так и оглушающий урон сразу. Для расчёта счётчика состояния используйте 8 + половину Воли или Тела пешки отряда (что выше, то и берите), с округлением в большую сторону. Командиры добавляют свой профессиональный рейтинг к счётчику состояния. Пешки отряда при ранении получают штрафы за каждые 2 заполненные ячейки урона. Поскольку у них есть только один счётчик, то умрёт ли пешка отряда или просто отключится, зависит от того, какой урон она получит последним. Если пешку добивает физический урон, она истекает кровью или умирает. Если это оглушающий урон, то она попросту теряет сознание и впоследствии её можно допросить. Если всех этих упрощений вам недостаточно или вы просто хотите создать для бегущих в тени кинематографичные сцены действа, ознакомьтесь с необязательными правилами во врезке «А вот и жнец».

А ВОТ И ЖНЕЦ

Необязательные правила

Вы можете ускорить бой с отрядами несколькими способами, чтобы уменьшить количество необходимых записей и бросков пары тонн кубиков за ширмой, которые и без того замедляют игру. Приведённые ниже правила лучше всего использовать для отрядов пешек с профессиональным рейтингом ниже 3.

- Отряды не совершают проверок инициативы, они попросту используют свой уровень инициативы.
- Одно ранение убивает пешку в отряде.
- К отряду пешек неприменимы стандартные правила сопротивления. Все проверки против них не являются встречными. Заклинания срабатывают беспрепятственно. Отряд не совершает проверок для уклонения от дистанционных атак.
- Если персонаж игрока получает успехи при проверке Скрытности, отряд автоматически не знает о его присутствии.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ

Вы когда-нибудь слушали, как ваш коллега жалуется на занозу, словно это какое-то тяжёлое ранение, при этом зная, что Дикие коты Сиу продолжают биться даже после потери конечности? Вот в чём разница между профессиональным рейтингом 0 и профессиональным рейтингом 10. **Профессиональный рейтинг** — это общий опыт и натренированность персонажа ведущего. Это простейший способ понять, когда пешка отряда или весь отряд выйдет из боя. Вы смотрите на их профессиональный рейтинг и сравниваете его с количеством полученных ими ячеек урона. Как только общее количество ячеек превысит профессиональный рейтинг, проведите проверку Самообладания (стр. 68), чтобы узнать, сбегут ли они. Тут есть определённые допущения, но обычно, если бой идёт не в пользу отряда пешек, они сбегают.

Профессиональный рейтинг также используется как начальное количество преимущества отряда. Набор у них общий, так что даже если вы пытаетесь собрать их всех вместе, они не могут использовать преимущество больше чем раз в раунд. Так что если десять пешек разделяются на два отряда по четыре и один отряд по двое, они все не могут использовать преимущество в один и тот же боевой раунд — только один отряд сумеет это сделать. См. врезку «Профессиональный рейтинг», чтобы лучше понять, как классифицировать пешек отряда.

ПРИМЕРЫ ПЕШЕК ОТРЯДА

Давайте рассмотрим примеры тех самых ребят, что могут усложнить вашу попытку заработать

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ

Рейтинг 0 (необученные): эти ребята по-хорошему сражаться не могут. Да, они могут знать, как использовать имеющееся оружие, но они никогда не тренировались действовать одним отрядом. Реагируют они медленно, неуклюже и несколько хаотично. Если кто-то в их отряде погибнет или потеряет сознание, остальные, скорее всего, сбегут. Примеры: охранники ТЦ и случайные уличные толпы.

Рейтинг 1–4 (частично обученные): эти пешки немножко потренировались и в отряде действуют чуть лучше, однако у них особо нет полевого опыта. Они могут выполнять план, но с трудом сохраняют спокойствие во время боя. Если они потеряют больше четверти отряда, команда прекратит сражаться и отступит. Примеры: патрульные копы-новички, низкоуровневые члены банд и стандартные корпоративные охранники.

Рейтинг 5–7 (обученные): вот тут начинаются проблемы. Здесь мы встречаем обученных, достаточно опытных бойцов с хладнокровием ветеранов. Отступят они только тогда, когда потери будут составлять больше половины отряда. И то это тактическое отступление, сбегать они не станут. Они будут отступать и стрелять. Примеры: профессиональные телохранители, команды полицейского спецназа и отряды особого реагирования, группы наёмников и высококлассные корпоративные охранники.

Рейтинг 8–10 (элита): лучшие из лучших, при этом зачастую даже лучше большинства бегущих в тени. Они живут, чтобы воевать. Этих высококлассных профессионалов не сломить. Они будут сражаться до последнего или пока не получат приказ отступать. Примеры: отряды военного спецназа, фанатики и безумцы, что скорее умрут, нежели подведут своё правое дело. Фанатики и безумцы любопытны тем, что у них обычно навыков нет, но это их не останавливает, даже если помирать они будут пачками.

КЛЮЧЕВЫЕ АББРЕВИАТУРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Т	Тело
П	Проворство
Р	Реакция
С	Сила
В	Воля
Л	Логика
И	Интуиция
Х	Харизма
МАГ/РЕЗ	Магия/Резонанс (не включено в характеристики персонажей ведущего, которые не имеют этих характеристик)
СУЩ	Сущность
ЗЩТ	Значение защиты
УР. /КУБ. ИН.	Уровень инициативы/Кубики инициативы (базовый уровень инициативы и количество кубиков инициативы для броска)
КД	Количество действий (количество доступных действий; С: сложные действия, П: простые действия)
СС	Счётчик состояния (количество ячеек счётчика состояния)
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	Перемещение (дистанция для действий Переместиться и Рывок, а также увеличение за успехи при проверке Рывка)

нюйены. Для каждого профессионального рейтинга есть свой пример, и в каждой категории у командиров есть особые навыки различного уровня, чтобы у ведущих были готовые персонажи с магическими или техническими навыками.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 0: ГОЛОВОРЕЗЫ И ТОЛПЫ

Это задиры, что выросли, полагаясь на свои размеры или злость для того, чтобы запугать других с целью получения денег или желаемого. Это типичная «разгневанная толпа», собирающаяся на протестах для того, чтобы принудить одну из сторон к насилию. Зачастую облачённые в уличные обмотки «Хуманиса» или повседневный прикид «Заботы о Терре!», они сражаются до тех пор, пока им не прилетит ответочка в челюсть. Настоящий боец, будь он даже декером, который хоть немного времени провёл на улицах, обычно способен расправиться с этими слюнтяями.

ГОЛОВОРЕЗ ИЗ «ХУМАНИСА»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	2	2	2	2	2	2	1	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
2	4/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 1, Ближний бой 3, Убеждение 1 (Запугивание +2).
Снаряжение: коммуникатор (РУ 1).
Оружие:
Дубинка [дробящее оружие, СУ 3 о, АТК 6/—/—/—/—].

ШАМАН «ЗАБОТЫ О ТЕРРЕ!» (МАГИЯ)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
1	2	3	2	3	2	2	2	2	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
1	5/1	С1, П2	10	10/15/+1

Инициатива в астрале: 4 + 2D6.
Навыки: Астрал 2, Воплощение 2, Колдовство 2.
Заклинания: Кислотный поток, Очищающее исцеление, Противоядие, Ударная волна.
Снаряжение: коммуникатор (РУ 1).

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 1: ЧЛЕНЫ БАНД И ГРОМИЛЫ

«Пятиглазые». «Каменные лобстеры». «Мозгожоры». «Ред Роуверс». Уличные бандиты и мотобандиты вроде как действуют вместе, но они по-прежнему обычные члены банд. Они на ступень выше разозлённой толпы, но немногим их лучше. А костоломы и коллекторы преступных синдикатов уж тем более. У них есть репутация, они следуют приказам, и им есть что терять, так что они стремятся к успеху.

ЧЛЕН МОТОБАНДЫ «ПЯТИГЛАЗЫЕ»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	2	2	2	2	2	2	1	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
3	4/1	С1, П2	9	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Ближний бой 3, Внимание 1, Пилотирование 2, Стрельба 2, Убеждение 3 (Запугивание +2).

Снаряжение: бандитская куртка (+1), коммуникатор (РУ 1).

Оружие:

Мотоциклетная цепь [безоружное, СУ 2 о, АТК 5/—/—/—/—];
«Стритлайн Спешл» [карманный пистолет, СУ 2 ф, ОВ, АТК 8/8/—/—/—].

МАФИОЗИ-КОЛЛЕКТОР (АУГМЕНТИРОВАННЫЙ)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2(3)	2	2	2	2	2	2	1	4,9

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7	4/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Биотехнологии 1, Ближний бой 4, Внимание 3, Стрельба 2.

Аугментации: кожные пластины 2, покрытие скелета (пластик).

Снаряжение: армированная одежда (+2), коммуникатор (РУ 2).

Оружие:

«Беретта 201Т» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО/НО, АТК 9/8/6/—/—, съёмный приклад];
Дубинка [дробящее оружие, СУ 3 о, АТК 6/—/—/—/—].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 2

«Древние». «Тесаки». «Сыны Саурона». «Хэллоуинеры». Их боятся не только из-за случайных актов насилия (ну, возможно, «Хэллоуинеров» за это и боятся). Это профессиональные банды и организации, созданные в качестве более милитаризированных рук хорошеньких политклубов. У них больше опыта в бою, но профессионалами они всё ещё не являются. Эгоизма и репутации у них хватает, чтобы сражаться в бою немного настырней.

ГРОМИЛА «СЫНОВ САУРОНА» (ИЗМЕНЕНО ПОД ОРКА)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	2	2	4	2	1	2	1	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	4/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 2, Ближний бой 4, Внимание 3, Стрельба 3, Убеждение 5 (Запугивание +2).

Снаряжение: армированная одежда (+2), коммуникатор (РУ 2).

Оружие:

«Беретта 101Т» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, АТК 9/8/6/—/—];
Кастеты [безоружное, СУ 3 ф, АТК 6/—/—/—/—].

СБОРЩИК ДАННЫХ «ТЕСАКОВ» (ДЕКЕР)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	2	3	1	4	4	4	1	4,9

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
4	6/1	С1, П2	12	10/15/+1

Инициатива в Матрице: 2 + 2D6/3D6 (холодный/горячий сим).

Навыки: Ближний бой 2, Взлом 3, Внимание 2, Обман 1, Скрытность 1, Стрельба 2, Убеждение 1, Электроника 3.

Аугментации: киберглаза (рейтинг 1, визуальный канал, камера, сумеречное зрение), кибеpразъём 1 (РУ 1, ВМ/СЭ 4/3, +1 ПИ, КИ, УИ).

Снаряжение: бандитская куртка (+1), коммуникатор (РУ 3), кибердека «Эрика MCD-6» (РУ 1, П/У 4/3, 2 активные программы).

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—, *макс. дистанция 20 метров];

«Фичетти Секьюрити 600» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, АТК 10/9/6/—/—, съёмный приклад, лазерный прицел].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 3

Патрульные полицейские и простые корпоративные охранники прошли подготовку и имеют нужный образ мышления — им всего-то осталось понюхать пороху. Этого они, конечно же, всячески избегают, но стоит ли их в этом винить? Пускай на улицах их зовут пешками («Странствующие рыцари») или жестянками («Одинокая звёзда»), они всё же наиболее часто встречающиеся противники бегущих в тени. Вы с ними обязательно пересечётесь, либо во время задержания с досмотром в центре города, либо на шоссе с обвинением в том, что ваш транспондер не подаёт сигнал. И от того, что вы им покажете ножик, они не сбегут.

РИГГЕР «МИНУТМЕН СЕКЬЮРИТИ»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	3	4(5)	2	4	4	4	1	4,6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	9/1	С1, П2	13	10/15/+1

Навыки: Атлетика 1, Ближний бой 2, Взлом 4, Внимание 3, Инженерное дело 4, Ориентирование 2, Пилотирование 4, Скрытность 2, Стрельба 3, Убеждение 1, Электроника 3.

Аугментации: инфоразъём, модуль контроля 1, ускоритель реакции 1.

Снаряжение: бронежилет (+3), коммуникатор (РУ 4), РПУ «Горизонт Оверсир» (РУ 4, ВМ/СЭ 5/4), дрон «Крайслер-Ниссан Персьют V», дрон «КТМ-Ниссан ротодрон» (АК-97), 2 × дрон «Горизонт Флаин Ай», мультистоп «ДжМК Бульдог».

Оружие:

«Арес Лайт Фаер 70» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, АТК 10/7/6/—/—, лазерный прицел];

Телескопический посох [дробящее оружие, СУ 4 о, АТК 8/—/—/—/—].

ПАТРУЛЬНЫЙ «ОДИНОКОЙ ЗВЕЗДЫ»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	3	3	3	3	2	3	2	6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	6/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 1, Биотехнологии 1, Ближний бой 4, Внимание 4, Обман 1, Пилотирование 2, Стрельба 4, Убеждение 2, Электроника 1.

Снаряжение: бронежилет (+3), 2 × ингалятор с «Джазом» (+1 к Реакции, +2 УИ, +2 КИ), коммуникатор (РУ 3).

Оружие:

«Кольт Америка L36» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, АТК 8/8/6/—/—];

Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 4: ОРГАНИЗОВАННАЯ ПРЕСТУПНАЯ ГРУППИРОВКА

Мафия, якудза, триады, «Круги Сеульпы», «Воры в законе» и «Кошари» — лишь немногие из криминальных организаций мира. На них работают головорезы, которые не просто кости ломают, а доставляют сообщения. Очень жестокие и смертоносные сообщения. Дерутся они грязно и настолько упорно, насколько этого требует честь, сохранение лица, репутация и прочие факторы, что подталкивают их не подвести вышестоящих.

СОЛДАТ МАФИИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	2	2	3	2	1	2	1	6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5	4/1	С1, П2	10	10/15/+1

Навыки: Атлетика 3, Биотехнологии 2, Ближний бой 5, Внимание 4, Обман 3, Пилотирование 1, Стрельба 4, Убеждение 4 (Запугивание +2).

Снаряжение: армированная одежда (+2), коммуникатор (РУ 3).

Оружие:

«Беретта 101T» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, АТК 9/8/6/—/—];

Слеппер [дробящее оружие, СУ 2 о, АТК 6/—/—/—/—].

МАСТЕР КЛИНКА ЯКУДЗЫ (АДЕПТ)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
3	5(6)	4(5)	3	3	2	3	2	4	6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	8/2	С1, П3	14	10/15/+1

Навыки: Астрал 2, Атлетика 4, Ближний бой 5(6) (Клинки +2), Внимание 4, Ориентирование 2 (Выслеживание +2), Скрытность 5.

Способности адепта: Внимание в астрале, Улучшение навыка 1 (Ближний бой), Улучшение рефлексов 1, Улучшение физической характеристики 1 (Проворство).

Снаряжение: бронежилет (+3), коммуникатор (РУ 4).

Оружие:

Катана [клинок, СУ 4 ф, АТК 10/—/—/—/—].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 5: ПОЛИЦЕЙСКИЙ/ КОРПОРАТИВНЫЙ СПЕЦНАЗ

Тренировки и работа в команде — привычное дело для таких групп, как спецназ «Одинокой звезды». Они знают тактику, используют её и анализируют действия врагов. Те бегущие в тени, что полагаются на свой хаотичный стиль, быстро осознают, насколько стремительно такие команды наводят порядок в хаосе (смертельный порядок).

БОЕВОЙ МАГ «ОДИНОКОЙ ЗВЕЗДЫ»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
3	4	4	2	4	4	4	4	5	6

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
10	8/1	С1, П2	10	10/15/+1

Инициатива в астрале: 8 + 2D6

Навыки: Астрал 4, Атлетика 2, Биотехнологии 2, Ближний бой 2, Внимание 4, Воплощение 4, Зачарование 2, Колдовство 5, Пилотирование 1, Скрытность 2, Стрельба 3, Убеждение 2 (Запугивание +2), Электроника 1.

Заклинания: Боевое чутьё, Броня, Замешательство, Исцеление, Левитация, Обнаружение врагов, Обнаружение магии, Оглушающий разряд, Свет, Силовой барьер, Удар, Ударная волна, Ясновидение.

Снаряжение: доспех полной защиты со шлемом (+7), коммуникатор (РУ 4).

Оружие:

«Кольт Америка L36» [лёгкий пистолет, СУ 2 ф, КО, АТК 9/9/7/—/—, лазерный прицел];

Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—].

ОФИЦЕР СПЕЦНАЗА «ОДИНОКОЙ ЗВЕЗДЫ»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
4	3(4)	4(5)	3(4)	4	2	4	3	3,0

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
14(16)	9/2	С1, П3	15	10/15/+1

Навыки: Атлетика 3, Биотехнологии 2, Ближний бой 4 (Дробящее оружие +2), Внимание 4, Обман 2, Ориентирование 2 (Выслеживание +2), Пилотирование 2, Скрытность 4, Стрельба 6, Убеждение 3 (Запугивание +2), Электроника 2.

Аугментации: замена мускулов 1, киберглаза (рейтинг 2, визуальный канал, камера, смартлинк), кибероруши (рейтинг 2, выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, улучшение звука), кожные пластины 3, прошивка рефлексов 1.

Снаряжение: доспех полной защиты со шлемом (+7), коммуникатор (РУ 4) , полицейский щит (+2).

Оружие:

«Кольт M23» [винтовка, СУ 5 ф, КО/ДО/НО, АТК 7/10/10/10/6, смартган, взрывные патроны];

«Кольт Мэнхантер» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО, АТК 11/9/7/—/—, смартган];

Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—];

Полицейский щит [уникальное, СУ 4 о(э), АТК 4/—/—/—/—].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 6

Тут начинается полный угар. Вам начнут встречаться тяжеловесы вроде доквагоновских команд ООР (отряд особого реагирования). Обученные и попадающие под обстрел чуть ли не каждый день, они не только стремятся выжить, но и выполнить поставленную перед ними задачу.

ОФИЦЕР ООР «ДОКВАГОНА»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
4	4(6)	5(7)	4(6)	5	3	4	3	2,24

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
14	11/3	С1, П4	11	10/15/+1

Навыки: Атлетика 4 (Метание +2), Биотехнологии 4 (Первая помощь +2), Ближний бой 6, Внимание 6, Пилотирование 3, Скрытность 3, Стрельба 5, Убеждение 4 (Запугивание +2), Электроника 2.

Аугментации (альфа-импланты): замена мускулов 2, киберглаза (рейтинг 2, визуальный канал, камера, смартлинк), кибероруши (рейтинг 2, выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, улучшение звука), кожные пластины 3, прошивка рефлексов 2.

Снаряжение: доспех полной защиты со шлемом (+7), коммуникатор (РУ 4).

Оружие:

«Арес Альфа» [винтовка, СУ 4 ф, КО/ДО/НО, АТК 4/10/9/7/2, подствольный гранатомёт АТК 4/10/6/2/—, смартган];
6 × вспышпакет [СУ Ослепление III/Ослепление II/Ослепление I, АТК 13/12/7/—/—, Взрыв: 10 м];
2 × дымовая граната [СУ —, АТК 13/12/7/—/—, Взрыв: 5 м];
«Кольт Мэнхантер» [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО, АТК 11/9/7/—/—, смартган, гелевые патроны];
6 × оглушающая граната [СУ 10 о/8 о/6 о, Взрыв: 15 м];
Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—].

ИНЖЕНЕР ПОДДЕРЖКИ ООР «ДОКВАГОНА» (ТЕХНОМАНТ)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	РЕЗ	СУЩ
2	2	4	2	5	5	5	4	6	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6	9/1	С1, П2	17	10/15/+1

Инициатива в Матрице: 10 + 2D6/3D6 (холодный/горячий сим).

Навыки: Атлетика 2, Биотехнологии 3, Ближний бой 3, Взлом 6, Внимание 5, Инженерное дело 3, Многозадачность 5, Обман 4, Ориентирование 3 (Выслеживание +2), Пилотирование 6, Скрытность 4, Стрельба 4, Убеждение 2, Электроника 6.

Сложные формы: Диффузия (Проникновение), Диффузия (Сетевой экран), Донос, Заплатка, Импульсная буря, Инфузия (Проникновение), Инфузия (Сетевой экран), Разум машины, Резонансный шип.

Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор (РУ 4).

Оружие:

«Кольт Гавермент 2076» [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО, АТК 10/8/6/—/—, лазерный прицел, гелевые патроны];
Электрошоковые перчатки [безоружное, СУ 4 о(э), АТК 5/—/—/—/—].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 7: ЭЛИТНАЯ КОРПОРАТИВНАЯ ОХРАНА

Чтобы стать членом элитной корпоративной охраны вроде «Красных самураев» или «Серафимов», вам нужны тренировки, дисциплина и верность, ставящая корпорацию превыше всего, даже вашей жизни.

КРАСНЫЙ САМУРАЙ «РЕНРАКУ»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
5	5(8)	5(7)	4(7)	4	4	5	4	2,05

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
16	12/3	С1, П4	11	10/15/+1

Навыки: Атлетика 6 (Метание +2), Биотехнологии 3, Ближний бой 6 (Клинки +2), Внимание 6, Ориентирование 5, Пилотирование 3, Скрытность 5, Стрельба 7, Убеждение 4, Электроника 3.

Аугментации: выработка тромбоцитов, киберглаза (дельта-имплант, рейтинг 3, визуальный канал, камера, смартлинк, сумеречное зрение, улучшение изображения), кибероруши (дельта-имплант, рейтинг 2, выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, улучшение звука), наращивание мышц 3, ортокожа 4, регулятор боли, синаптический усилитель 2, укрепитель мускулов 3.

Снаряжение: доспех полной защиты со шлемом (+7), коммуникатор (РУ 6).

Оружие:

«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 2 ф, КО/ДО, АТК 12/12/10/—/—, смартган, ПБОП];
Катана [клинок, СУ 4 ф, АТК 10/—/—/—/—];
«СТК модель 100» [пистолет-пулемёт, СУ 4 ф, КО/ДО, АТК 10/10/7/—/—, смартган, складной приклад, взрывные патроны].

АНГЕЛ-МСТИТЕЛЬ «СЕРАФИМА» (АДЕПТ)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
6	5(7)	5(8)	5	5	4	5	4	8	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
10	13/4	С1, П5	20	10/15/+1

Наыки: Астрал 5, Атлетика 8, Биотехнологии 3, Ближний бой 8, Внимание 7, Обман 6, Ориентирование 6, Пилотирование 4, Скрытность 6, Стрельба 7 (Пистолет-пулемёт +2), Убеждение 5, Электроника 3.

Способности адепта: Боевое чутьё 2, Кинесика, Контроль голоса, Повышенное внимание, Улучшение рефлексов 3, Улучшение физической характеристики 2 (Проворство).

Уровень инициации: 2

Метамагия: расплывчатый след, маскировка.

Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор (РУ 6).

Оружие:

«Арес Лайт Фаер 75» [лёгкий пистолет, СУ 3 ф, КО, АТК 10/7/6/—/—, лазерный прицел, ствольный глушитель, взрывные патроны];
«ФН Р93 Претор» [пистолет-пулемёт, СУ 4 ф, КО/ДО/НО, АТК 9/12/7/—/—, жёсткий приклад, лазерный прицел, фонарик, глушитель];
Телескопический посох [дробящее оружие, СУ 4 о, АТК 8/—/—/—/—].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 8: СПЕЦНАЗ

Вы близки к вершине мировой элиты противников, которые могут убить вас за долю секунды. Это разведчики, убийцы и живое воплощение фразы «точечный удар». В этой категории несущих смерть можно найти такие крупные группы специального назначения, как морские котики, разведка морской пехоты и русский спецназ.

ЧЛЕН КОМАНДЫ СПЕЦИАЛЬНОГО НАЗНАЧЕНИЯ МОРСКОЙ ПЕХОТЫ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
6	5(8)	6(9)	5(8)	4	3	6	4	1,1

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
15	15/4	С1, П5	11	10/15/+1

Навыки: Атлетика 8, Биотехнологии 4, Ближний бой 8, Внимание 8, Инженерное дело 2, Ориентирование 4 (Выслеживание +2), Пилотирование 4, Скрытность 7, Стрельба 8, Убеждение 4 (Запугивание +2), Электроника 3.

Аугментации: замена мускулов 3 (бета-имплант), кибергляза (бета-имплант, рейтинг 4, визуальный канал, инфразрение, камера, подавление вспышек, смартлинк, сумеречное зрение, улучшение изображения), кибероуши (бета-имплант, рейтинг 3, выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, пространственный распознаватель, улучшение звука), кожные пластины 4 (бета-имплант), прошивка рефлексов 3 (бета-имплант).

Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор (РУ 6), шлем (+1).

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—,
* макс. дистанция 20 метров];
«Кольт М23» [винтовка, СУ 5 ф, КО/ДО/НО,
АТК 7/10/10/10/6, взрывные патроны, глушитель, смартлинк, фонарик];
«Кольт Мэнхантер» [тяжёлый пистолет, СУ 3 о, КО,
АТК 11/9/7/—/—, смартган, гелевые патроны].

КОММАНДО ГРУППЫ РАЗВИТИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ СРЕДСТВ ВОЙНЫ ФЛОТА, КОНТР-ЭЛЕКТРОННОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ (ДЕКЕР)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
4	4	6(10)	4	5	6	6	5	0,24

ЗЩТ	УР./КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
11	16/3	С1, П4	19	10/15/+1

Инициатива в Матрице: 16 + 2D6/3D6 (холодный/горячий сим).

Навыки: Атлетика 4, Биотехнологии 3, Ближний бой 6, Взлом 8, Внимание 8, Инженерное дело 4, Ориентирование 3, Пилотирование 5, Скрытность 5, Стрельба 6, Убеждение 3 (Запугивание +2), Электроника 8.

Аугментации: кибергляза (альфа-имплант, рейтинг 3, визуальный канал, камера, подавление вспышек, смартлинк, сумеречное зрение, улучшение изображения), киберразъём 5 (альфа-имплант, ВМ/СЭ 8/7, +3 ПИ, КИ, УИ), кибероуши (альфа-имплант, рейтинг 3, выборочная фильтрация звука 2, глушитель колебаний, звуковой канал, пространственный распознаватель, улучшение звука), кожные пластины 2, прошивка рефлексов 2, ускоритель реакции 2.

Снаряжение: армированная куртка (+4), кибердека «Сиавасэ Кибер-6» (РУ 5, П/У 8/7, 10 активных программ), коммуникатор (РУ 6), шлем (+1).

Оружие:

«Арес Вайпер Сливерган» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф(ст), КО/ДО,
АТК 12/8/6/—/—, встроенный глушитель, смартган];
Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—,
* макс. дистанция 20 метров];
«Инграм Смартган XI» [пистолет-пулемёт, СУ 3 ф, КО/ДО,
АТК 11/9/6/—/—, глушитель, система газоотвода, смартган].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 9: ВЫСОКОКЛАССНЫЙ СПЕЦНАЗ

Когда количество бойцов становится меньше, оперативники действуют с ещё большим фанатизмом, понимая, что смерть означает необходимость замены команды, а для таких групп, как «Призраки Тира», отряд «Дельта» и «Кровавые кинжалы Ацтекноложди» замену найти крайне сложно. Вы практически добрались до верхушки пищевой цепочки убийц, что не готовы отступать, — на самом деле, большинство из них не отступают вовсе.

ПРИЗРАК ТИРА (ИЗМЕНЕНО ПОД ЭЛЬФА)

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
5	7(11)	6(8)	5(7)	6	4	6	6	1,2

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
8	14/3	С1, П4	11	10/15/+1

Навыки: Атлетика 7(8) (Метание +2), Биотехнологии 4 (Первая помощь +2), Ближний бой 7(8) (Клинки +2), Внимание 7, Обман 4, Ориентирование 6 (Выслеживание +2), Пилотирование 5, Скрытность 7, Стрельба 9(10), Убеждение 7 (Запугивание +2), Электроника 4.

Аугментации: адреналиновая помпа 2 (+2 к Силе, Проворству, Реакции, Воле), выработка тромбоцитов, датчик рефлексов (Атлетика), датчик рефлексов (Ближний бой), датчик рефлексов (Стрельба), наращивание мышц 2, регулятор боли, регулятор сна, синаптический усилитель 2, смартлинк, укрепитель мускулов 4.

Снаряжение: коммуникатор (РУ 4), пальто с подкладом (+3).

Оружие:

«Арес Предатор VI» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, АТК 10/10/8/—/—, смартган];

Меч [клинок, СУ 3 ф, АТК 9/—/—/—/—];

4 × оглушающая граната [СУ 10 о/8 о/6 о, Взрыв: 15 м];

Оглушающая дубинка [дробящее оружие, СУ 5 о(э), АТК 6/—/—/—/—];

4 × осколочная граната [СУ 16 ф/12 ф/8 ф, Взрыв: 20 м];

«Ямаха Рейден» [винтовка, СУ 3 ф, КО/ДО/НО, АТК 6/13/12/9/4, встроенный глушитель, ПБОП, смартган; гранатомёт, СУ как у гранаты, ОВ, АТК 4/11/7/1/—; дробовик, СУ 4 ф, ОВ/КО, АТК 7/9/8/—/—].

РИГГЕР МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО И ТЫЛОВОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ОТРЯДА «ДЕЛЬТА»

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
4(6)	4	6(9)	5	5	6	6	5	0,84

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
9	15/2	С1, П3	20	10/15/+1

Навыки: Атлетика 4, Биотехнологии 4, Ближний бой 6, Взлом 9, Внимание 7, Инженерное дело 8, Ориентирование 6 (Выслеживание +2), Пилотирование 8 (Воздушный транспорт +2), Скрытность 7, Стрельба 7, Убеждение 4 (Запугивание +2), Электроника 9.

Аугментации (альфа-импланты): внутренний воздушный баллон 2, звуковой канал, киберглаза (рейтинг 3, визуальный канал, камера, подавление вспышек, смартлинк, сумеречное зрение, улучшение изображения), коммуникатор (внутренний, РУ 7), модуль контроля 3, покрытие скелета (алюминий), прошивка рефлексов 1, ускоритель реакции 2.

Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор (РУ 7).

Транспорт и дроны: «Арес Драгон» (4 × «Инграм Вэлиант»), дрон «Стальная рысь» («Стоунер-Арес М202»), «КТМ-Ниссан ротодрон» (2 × АК-97), 2 × «Локхид Оптик-Х2», «Сайберспейс дизайнс Далматиан», 4 × «Сайберспейс дизайнс Квадротор», 4 × «Сикорский-Белл Микроскиммер», 2 × «Горизонт Флаин Ай».

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—, * макс. дистанция 20 метров];

«Кольт Мэнхантер» [тяжёлый пистолет, СУ 4 ф, КО, АТК 11/9/7/—/—, смартган, взрывные патроны];

Оружие дрона АК-97 [винтовка, СУ 5 ф, КО/ДО/НО, АТК 4/11/9/7/1];

Оружие дрона «Инграм Вэлиант» [пулемёт, СУ 4 ф, КО/ДО/НО, АТК 2/11/12/7/3, лазерный прицел, система газоотвода];

Оружие дрона «Стоунер-Арес М202» [пулемёт, СУ 5 ф, КО/ДО/НО, АТК 1/10/11/7/6].

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ 10: ЭЛИТНЫЙ СПЕЦНАЗ

Обычно достаточно одного такого парня, чтобы разобраться с большинством проблем, однако они по-прежнему действуют в командах. Они считаются лучшими в мире — они совмещают суровые тренировки, яростную преданность, точную дисциплину и безбашенное безумие, благодаря чему становятся бойцами, которых в мире действительно боятся.

ШАМАН ПОДДЕРЖКИ ДИКИХ КОТОВ СИУ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
5	6	6	4	6	4	6	6	10	6

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
9	12/1	С1, П2	21	10/15/+1

Инициатива в астрале: 10 + 2D6.

Навыки: Астрал 8, Атлетика 8, Биотехнологии 6 (Первая помощь +2), Ближний бой 7 (Клинки +3) (Дробящее +2), Внимание 8, Воплощение 8 (Огонь +3), Зачарование 6, Колдовство 9 (Боевые заклинания +2), Обман 6, Ориентирование 6 (Выслеживание +3), Пилотирование 3, Скрытность 8, Стрельба 8, Убеждение 8 (Запугивание +3).

Заклинания: Агония, Анализ магии, Безмолвие, Боевое чутьё, Броня, Высшая невидимость, Гроза, Гром, Изменение камня, Исцеление, Левитация, Магический барьер, Молния, Обнаружение врагов, Обнаружение жизни, Оглушающий разряд, Оглушающий шар, Оживление дерева, Оживление камня, Оживление металла, Разгон мощности, Свет, Силовой барьер, Тьма, Удар, Ударная волна, Хаос.

Уровень инициации: 4.

Метамагия: закольцовывание, изменение заклинания, концентрация, маскировка.

Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор (РУ 8).

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—, *макс. дистанция 20 метров];

2 × метательный нож [метательное оружие, СУ 2 ф, АТК 10/9/3/—/—/—];
«Моссберг CMDT» [дробовик, СУ 4 ф, КО/ДО, АТК 4/11/7/—/—/—, лазерный прицел];
«Ругер Супер Вархок» [тяжёлый пистолет, СУ 4 ф, КО, АТК 8/11/8/—/—/—].

БОЕВОЙ СПЕЦИАЛИСТ ДИКИХ КОТОВ СИУ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
5(7)	6(10)	5(9)	5(9)	5	4	6	5	0,75

ЗЩТ	УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
16	15/5	С1, П6	11	10/15/+1

Навыки: Атлетика 7 (Метание +2), Биотехнологии 6 (Первая помощь +2), Ближний бой 8 (Клинки +2), Внимание 7, Инженерное дело 4, Обман 4, Ориентирование 8 (Выслеживание +2), Пилотирование 5, Скрытность 8, Стрельба 8 (Винтовка +2), Убеждение 6 (Запугивание +2), Электроника 4.

Аугментации: замена мускулов 4 (дельта-имплант), кибергляза (дельта-имплант, рейтинг 5, визуальный канал, инфразрение, камера, подавление вспышек, сумеречное зрение, улучшение изображения, увеличение изображения), кибери (дельта-имплант, рейтинг 5, выборочная фильтрация звука 6, глушитель колебаний, звуковой канал, пространственный распознаватель, улучшение звука, усилитель баланса), кожные пластины 4 (дельта-имплант), покрытие скелета (титан, дельта-имплант), прошивка рефлексов 4 (дельта-имплант).

Снаряжение: армированная куртка (+4), коммуникатор (РУ 8), шлем (+1).

Оружие:

Боевой нож [клинок, СУ 3 ф, АТК 8/2*/—/—/—, * макс. дистанция 20 метров];
«Браунинг Ультра Пауэр» [тяжёлый пистолет, СУ 3 ф, КО, АТК 10/9/6/—/—, лазерный прицел];
6 × метательный нож [метательное оружие, СУ 2 ф, АТК 10/9/3/—/—];
Оглушающая граната [СУ 10 о/8 о/6 о, АТК 18/17/11/—/—, Взрыв: 15 м];
Осколочная граната [СУ 16 ф/12 ф/8 ф, АТК 18/17/11/—/—, Взрыв: 20 м];
«ФН-ТШВ» [винтовка, СУ 5 ф, КО/ДО/НО, АТК 3/11/10/6/1, лазерный прицел];
Фугасная граната [СУ 16 ф/10 ф/4 ф, АТК 18/17/11/—/—, Взрыв: 15 м];
Электрошоковые перчатки [безоружное, СУ 4 о(э), АТК 5/—/—/—/—].

ПРАЙМЫ

Сколь бы ни были сильны отряды пешек, сколь бы ни был высок их профессиональный рейтинг, они — безымянное пушечное мясо. А вот праймы отличаются от них. У них есть имена и намерения. Они используют отряды пешек, чтобы те выполняли их приказы и бегали за персонажами игроков. Праймы продвигают сюжет и делают мир бегущих в тени действительно интересным. Праймом может быть корпоративная руководительница, которая не получила повышение из-за работы бегущих в тени; член местной банды, потерявший любовницу, когда бегущие в тени устроили перестрелку в ресторане, чтобы «оставить сообщение»; или даже владелец местного магазинчика, которому не нравится деятельность бегущих в тени и который пытается устроить так, чтобы бегущих поймали, при этом не нападая на них напрямую.

СОЗДАНИЕ ПРАЙМОВ

Праймы — это не просто набор цифр и снаряжения. Они должны быть столь же реальными и продуманными, как и сами персонажи. У них должна быть предыстория, мотивация и, возможно, пара скелетов в шкафу. Так что праймы создаются по правилам, описанным в главе «Создание персонажа» (стр. 59), и затем усиливаются кармой. Таким образом вы можете сделать праймов равными по опыту персонажам игроков. Праймов можно распределить на четыре группы: низшие, равные, высшие и богоподобные.

Низшие: эти праймы слабее персонажей игроков, но могут предоставить зацепки сюжета, моральные испытания и, возможно, создать проблему из серии «друг моего друга» (ДМД). Это классический способ показать более слабого злодея. Действия персонажей игроков определяют, станет ли этот ДМД союзником, когда они помогут его слабому другу, или же врагом, когда они обидят его слабого друга.

Равные: эти враги равны по силе персонажам игроков и представляют собой бегущих в тени, работников корпораций, правительственных агентов и громил синдикатов. Они продвигают историю, бросая бегущим в тени вызов на каждом шагу. Обычно у них есть своя команда союзников, которые им помогают, — всё как у игроков.

Высшие: для бегущего-одиночки такой прайм будет более чем сложным противником, однако командная работа поможет одержать над ним верх. Создавая высшего противника, не беспокойтесь об ограничениях на снаряжение (стр. 67) — у него может быть лучшее снаряжение.

Богоподобные: вы убили его собаку, и теперь он придёт по вашу душу. Да, эти ребята примерно с таким настроем и ходят. Они способны вполне спокойно расправиться с вашей командой, и потому победа над противником такого уровня потребует больше умственных усилий, нежели махания кулаками. Или выстрела из «Тора». Выстрел из «Тора» точно сработает. Эти враги не связаны ограничениями на снаряжение при создании персонажа — у них есть такие игрушки, от которых любой бегущий в тени слюной подавится… а потом истечёт кровью, когда от них огребёт.

Прайм создаётся по таблице приоритетов (стр. 65) с некоторыми изменениями по категориям. Низший прайм использует таблицу приоритетов, но при этом выбирает уровень на один ниже для каждого столбца. Например, если вы отводите приоритет А под Ресурсы для низшего прайма, вы получаете Ресурсы от приоритета Б. Исключением является приоритет Д — ниже него нет, так что выбираются два пункта из этого ряда.

Равный прайм создаётся аналогично бегущим в тени, включая кастомизацию кармой и получение дополнительной кармы для того, чтобы сравняться с нынешним прогрессом персонажей игроков. Высший прайм получает на 50–100 кармы больше, чем

суммарное значение кармы игровых персонажей. Богоподобный прайм получает куда больше суммарного значения кармы игровых персонажей.

По завершении создания прайма не позволяйте ему стагнировать. Когда персонажи получают карму, тогда же получает карму и прайм, что делает его постоянной проблемой для персонажей игроков.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ПРАЙМЫ

У прайма есть преимущество и даже больше! У прайма есть характеристика Преимущества, и они получают очки преимущества независимо от отрядов пешек и всех остальных. Поскольку они являются персонажами ведущего, верные одному прайму отряды пешек или одиночки могут использовать свои очки преимущества, помогая своему наставнику/боссу/господину/другу. Это мы так мило перефразировали то, что прайм может попросту красть преимущество из набора профессионального рейтинга своих пешек. Ограничения на количество и частоту использования преимущества всё ещё сохраняются, соответствуя правилам (стр. 45), но у прайма есть достаточно большой запас, чтобы помешать персонажам игроков с ним расправиться.

Наконец, стоит упомянуть такое сжигание преимущества, как Ещё живой (стр. 49). Не стоит всегда полагаться на броски кубиков в попытке сохранить персонажу жизнь в истории с такими суровыми кадрами, как бегущие в тени. Одна неудача при броске кубика — и вся кампания, выстроенная вокруг одного персонажа ведущего, полетит псу под хвост, потому что какой-то бомж-убийца хорошо накидал кубов, а у вас какое-то дрекмо, а не броски. В таких случаях ведущий со спокойной душой может использовать Ещё живой и сжечь единицу преимущества прайма для того, чтобы сохранить ему жизнь. В качестве показателя успеха для персонажей игроков максимальный уровень характеристики Преимущества прайма снижается на 1 — благодаря своим умениям персонажи игроков нанесли прайму тяжёлый удар.

ЗНАКОМСТВА

В тенях Шестого мира вы тот, кого вы знаете. Не только харизматику нужны связи. Большую часть проблем уличные самураи могут решить горячим свинцом или холодной сталью, но этот самый свинец и сталь нужно куда-то принести и нужно знать того, кто поможет выбраться из передряги на тот случай, если свинец и сталь окажутся в теле не того индивида. Для этого и нужны знакомства.

Знакомства — это персонажи ведущего, служащие источниками товаров, информации и услуг. Это поддержка и система снабжения теней, что даёт командам бегущих возможность противостоять мегакорпорациям с их огромными ресурсами. Знакомства не всезнающи. У них есть определённая специализация, но обычно они рыщут по своей сети (небесплатно), рискуя тем, что кто-то да сообщит в нужное местечко о том, что кое-кто задаёт ненужные вопросы.

ЗНАКОМСТВА В ПЛАНЕ МЕХАНИКИ

Умный бегущий в тени должен часто общаться со своими знакомыми. Вы можете выбрать знакомства из подготовленных нами или же создать свои аналогично праймам, с использованием системы приоритетов и назначения им уровня низшего или равного прайма. Снаряжение и прочее добро могут подходить персонажу по образу жизни, возможно даже выходя за пределы количества ресурсов при создании персонажа. Таким образом вы получаете их характеристики и навыки, но наиболее важные параметры знакомства — это те, которых у них нет при создании: Лояльность и Связь, которые мы обсуждали на стр. 51.

ПРИМЕРЫ ЗНАКОМСТВ

В числе знакомств может быть кто угодно. Здесь мы собрали некоторое количество персонажей с базовыми параметрами как для использования в качестве знакомства, так и для моментов, когда дрекмо набрасывают на вентилятор и вам срочно нужно узнать, насколько же эти ребята хлипкие. Поскольку знакомства являются ценным ресурсом, бегущим в тени стоит защищать тех, к кому они наиболее лояльно относятся, для чего и нужны цифры. У большинства указаны базовые людские параметры. Для метачеловеческих версий используйте таблицу «Метачеловеческие изменения» (ниже). У некоторых из приведённых персонажей указан определённый метатип, подходящий под замысел. Вы можете изменить его, следуя этой же таблице и немного подправив цифры.

Для каждого знакомства приведено короткое описание, а также список предоставляемых услуг, типичные места встреч, похожие знакомства и игровые параметры. Мы не стали указывать снаряжение у знакомств, поскольку оно может измениться в процессе подготовки.

МЕТАЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

МЕТАТИП	ИЗМЕНЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК
Дварф	+1 к Телу или Воле, +1 к Силе
Эльф	+1 к Проворству, +1 к Харизме
Орк	+1 к Телу, +1 к Силе
Тролль	+2 к Силе и +1 к Телу либо наоборот

Примечание: также учитывайте качества каждого метатипа, указанные на стр. 65.

БАРМЕН

Услуги: информация, дополнительные знакомства, дальние комнаты для личных встреч.

Места встречи: любой бар/ночной клуб.

Похожие знакомства: владелец бара/ночного клуба, вышибала, официант, стриптизёр.

Бармены подают выпивку. Но при этом они выступают в роли советника и плеча, на котором можно поплакать, для всех и каждого, у кого выдался дурной день и кто переступает порог их заведения. Они видят и слышат практически всё, так что с ними стоит познакомиться. И не забудьте оставить побольше чаевых.

Бармены знают всех и вся, так что они могут вам сообщить, кого давно не было видно, чей ребёнок на сей раз сбежал из дома, у кого муж ходит налево — практически всё, что вам хотелось бы узнать.

Они также могут рассказать местные слухи, порой даже делясь наиболее сочными из тех, что соскользнули с языка одного из захмелевших от джина с тоником посетителей. Они могут познакомить новичков с поставщиками различных товаров и услуг. Конечно же, это не благотворительность: иногда с вас напрямую попросят нюйены, а иногда — всем выпивки за ваш счёт, чтобы поддержать хороший настрой. Барменов ценят не только за то, что они много знают, но ещё и за способность хранить секреты. Они не станут болтать направо и налево без причины. Как уже было сказано, вам это влетит в копеечку… но обычно это стоит того, чтобы бармен (и порой другие посетители) был счастлив.

БАРМЕН

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	3	2	2	3	2	2	3	6

Навыки: Ближний бой 4, Стрельба 2 (Дробовик +2), Убеждение 4.
Экспертные знания: алкоголь, медиазвёзды, общая информация, спорт, уличные слухи.

КОНСИЛЬЕРИ МАФИИ

Услуги: информация, дополнительные знакомства.
Места встречи: рестораны, казино, бары.
Похожие знакомства: вакагасира якудзы, мастер благовоний триады.

Преступные синдикаты мира — в каждой бочке затычки. Пускай бегущий не может попросту взять и прийти в офис мафии, он может познакомиться с тем, кто представляет собой силу, на которой зиждется могущество криминальной империи, а именно с консильери или советником. Обычно консильери не является частью Семьи — всё ради отстранённости и безопасности, чтобы никто не пырнул ножом в спину при попытке захвата власти, однако у него есть доступ к тайнам Семьи, поскольку он является самым доверенным советником дона и зачастую действует по приказу или на пользу Семьи по закрытым каналам при помощи тех же бегущих в тени. Уровень доверия, который у него есть, даёт ему доступ к информации и знаниях о делах Семьи, их планах и образе мысли. Пускай он не связан кровью, консильери обычно знает своё место. К тому же он достаточно умён, чтобы не разбрасываться своей жизнью попусту. Если вы попытаетесь его шантажировать, то с большей долей вероятности попадёте в расстрельный список Семьи, поскольку он больше всего боится, что босс узнает о его предательстве. Тайны консильери не выдаёт просто так, поскольку жизнь крысы коротка и ничего не стоит. Вам всегда придётся предлагать что-то ценное для Семьи в обмен на информацию, зачастую скорее в форме услуги, нежели финансовой компенсации, поскольку очень немногие консильери бедны. Помогите разобраться с проблемой, которой Семье не стоит заниматься самостоятельно, или предложите инфотовар о врагах, и тогда вас вознаградят по заслугам. Обратная сторона монеты в том, что за предательство вы также получите по заслугам. Обычно у консильери есть работа за пределами семейного бизнеса. Что неудивительно, но многие из них — юристы.

КОНСИЛЬЕРИ МАФИИ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	2	2	3	4	3	3	3	6

Навыки: Внимание 3, Стрельба 1, Убеждение 4, Электроника 2.
Экспертные знания: бизнес, закон, местная политика, полицейское делопроизводство, преступная политика, психология.

МАГДИЛЕР

Услуги: магические предметы, связанная с магией информация, дополнительные знакомства.
Места встречи: лавка магдилера, оккультная библиотека, кофейня.
Похожие знакомства: посредник, уличный маг/шаман, корпоративный наймаг.

Пускай они встречаются редко, Пробуждённые всё ещё являются элитой и зачастую богатыми потребителями. Если есть потребитель, то нужен поставщик и такие особые товары, как магические источники, реагенты, материалы для ритуалов и компоненты. Всё это можно приобрести у магдилера. Магдилеры встречаются ещё реже Пробуждённых, так что через лавку такого торговца рано или поздно пройдут практически все местные, в ком есть хоть капля магического таланта. Такой доступ ко всем волшебникам делает магдилера отличным источником информации о том, кто чем занимается, кто чем торгует, а также какие слухи ходят в местном сообществе Пробуждённых. Если вам нужна дополнительная магическая помощь, то у магдилеров хорошая связь с уличными магами. Магдилеры при наличии таланта или достаточной склонности к алхимии и зачарованию зачастую становятся зачарователями и поставщиками заказного магического снаряжения. Те, у кого есть талант, могут посмотреть блестяшку, которую вы отобрали у корпоративного наймага, и определить ценность этой побрякушки.

МАГДИЛЕР

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
2	2	2	2	4	3	4	3	4	6

Навыки: Астрал 6, Внимание 3, Зачарование 6, Убеждение 4.
Экспертные знания: магические сведения, магические товары, обработка дерева, обработка металла.

МЕХАНИК

Услуги: починка, б/у машины и прочий транспорт.
Места встречи: местный гараж, заправка, авторазборка, рынок подержанных автомобилей, самолётный ангар.
Похожие знакомства: техномаг.

Задрипанная колымага для побега надолго не сгодится. Изрешечённая пулями машина привлекает слишком много внимания. Чтобы поддерживать транспорт в хорошем состоянии, вам нужно познакомиться с механиком. Неважно, нужен ли он для починки сломанного или для улучшения уже имеющегося, при наличии времени и денег кусок мусора в его руках восстанет из пепла, словно феникс. Механики также порой приторговывают б/у машинами — у них полно развалюх, которые они чинят и после продают за копейки. У них есть свои связи, поэтому, если у механика нет тачки, которую вы хотите, он наверняка знает того, у кого она есть.

МЕХАНИК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	2	2	3	2	3	3	2	6

Навыки: Ближний бой 3, Инженерное дело 3, Пилотирование 4, Стрельба 2, Электроника 3.
Экспертные знания: авторазборки, бои на байках, виды транспорта.

МИСТЕР ДЖОНСОН

Услуги: забег в тени, информация о работе, дополнительные знакомства.
Места встречи: всюду, где он пожелает.
Похожие знакомства: представитель компании, агент правительства.

Если вы хотите регулярно получать работу и иметь регулярный приток нюйен, то вам стоит познакомиться с несколькими мистерами Джонсонами, у которых в списках вы будете на первых строчках. Пускай мистер Джонсон официально не существует, он всё же ведёт своё дело — без мистеров Джонсонов бегущие в тени остались бы без работы. Анонимность псевдонима стоит между тенями и корпорациями, пачкая руки вместо сильных мира сего. Он является ключом к тому, почему бегущие в тени являются отрицаемыми кадрами.

Мистер Джонсон назначает встречи, нанимает своих любимых (или наименее любимых) умельцев и платит за результат. Именно он предоставляет начальную информацию о задании, для выполнения которой он вас нанимает, — ну, или ту информацию, которую он готов предложить и которая вам предположительно понадобится. Его близость к корпорациям означает, что порой он может достать для вас особые предметы, которые могут помочь в выполнении задачи. Мистер Джонсон — настоящий источник знакомств, который весьма хорошо помнит как успехи, так и неудачи. Последнее, впрочем, запоминается надолго. У некоторых мистеров Джонсонов есть дурная репутация в том плане, что они предают своих наймитов, но во многом это лишь уличные легенды, поскольку к кидале-Джонсону, если он неосторожен, вскоре может заявиться команда бегущих в тени. Если вы хорошо с ним обращаетесь, он ответит взаимностью. А вот если обдурите даже раз — то рискуете оказаться по другую сторону и на своей шкуре ощутить, каково быть целью команды бегущих в тени, или, что ещё хуже, будете голодать, когда вам перестанут давать работу в городе. Бегущие в тени стоят денег, но вот влияние на них — бесплатно.

МИСТЕР ДЖОНСОН

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	2	2	2	3	3	4	4	6

Навыки: Внимание 3, Обман 4, Стрельба 3, Убеждение 5, Электроника 4.
Экспертные знания: корпоративные слухи, корпоративные финансы, передовые технологии, психология.

ПАТРУЛЬНЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Услуги: информация, дополнительные знакомства, снаряжение.
Места встречи: патрулируемые им улицы, кофейни.
Похожие знакомства: детектив, стукач, полицейский под прикрытием, охранник.

За много лет они исходили патрулируемые улицы вдоль и поперёк, так что встреченные лица и прошедшее время попросту сливаются вместе, но они

видели всё, что здесь происходило, и то, что действительно важно, всегда выделяется. Они знают, кто тут местный, кто нет, где работают и живут торгаши, какая банда заправляет на этой стороне тротуара и куда ходят нищеброды в попытках уйти от реальности с помощью жучка. Они фактически знают всё изнутри, а то, чего не знают, вскоре выяснят. Благодаря обширной сети стукачей, которые следят за соблюдением законов, у полицейских довольно большой список собственных знакомств, с которыми они могут связаться и получить информацию или хорошую скидку. Иногда они действительно патрулируют улицы на своих двоих, но в большинстве случаев катаются на патрульной машине, мотоцикле, квадроцикле или вовсе на лошади. Как бы они ни перемещались, они старательно рассматривают всё, что могут. Некоторые из них честны, другие насквозь прогнили, так что продадут собственную мать за достаточно крупную сумму нюйен. Работа с патрульным полицейским зависит от того, насколько хорошо вы знаете его самого, его желания, мечты и зачастую его пристрастия, чтобы дать копу то, чего он так желает, и получить взамен желаемое вами.

ПАТРУЛЬНЫЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	3	3	2	2	2	3	2	6

Навыки: Атлетика 2, Ближний бой 5, Внимание 3, Стрельба 3, Убеждение 5.
Экспертные знания: местные банды, нелегальные товары, полицейские процедуры, правоохранительные органы, преступные синдикаты, уличные слухи.

ПОСРЕДНИК

Услуги: работа и репутация, информация, снаряжение, дополнительные знакомства.

Места встречи: местные бары или клубы, кофейни, углы улиц с невозможностью наблюдения.

Похожие знакомства: скупщик краденого, ростовщик.

Первым делом каждый бегущий в тени должен познакомиться с хорошим посредником. Он может связать вас с кем и чем угодно, что может понадобиться в тенях. Конечно же, небесплатно, а чего вы ожидали? Посредники выполняют центральную роль в тенях — они вас обеспечивают работой, находят снаряжение и даже продают то, что вы добыли по ходу дела: снаряжение, данные, прототипы и всё такое. Они знают вас и тех, кто хочет то, что у вас есть. Будь то прямая компенсация или же процент, они всегда получают оплату за свою работу. Чем больше усилий они прикладывают или чем дальше им приходится высовываться из своего укрытия, тем больше они требуют.

Самое важное, что стоит знать о посреднике, — это его отношение к вам. Вам нужно сблизиться, и чем быстрее, тем вероятней он станет ценить продолжительное сотрудничество с вами больше, чем с другим клиентом. Никогда не считайте посредника знакомым или далёким другом — вам нужно сделать так, чтобы, когда всё полетит псу под хвост, он не выдал бы ваше имя и сохранил вас в безопасности. Или даже лучше: вы можете заключить с ним сделку, в которой он якобы бросает вас, а ваших преследователей отправляет за вами на склад… полный С4.

ПОСРЕДНИК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	2	2	2	3	2	4	4	6

Навыки: Внимание 2, Стрельба 4, Убеждение 5, Электроника 6.
Экспертные знания: команды бегущих в тени, корпоративные слухи, скупщики краденого, стоимость снаряжения.

УЛИЧНЫЙ ДОКТОР

Услуги: медицинские услуги, информация, дополнительные знакомства, снаряжение (наркотики).

Места встречи: местная клиника, мясная мастерская.

Похожие знакомства: фельдшер скорой помощи, водитель скорой помощи, уличный маг/шаман.

Все эти дурацкие правила по поводу того, что о каждой огнестрельной ране надо докладывать местным копам, делают традиционную медицинскую помощь для бегущих в тени несколько… неудобной. Добавьте к этому бумажную волокиту и прочую документацию (да, да, мы знаем, что всё там на самом деле электронное), и в итоге в начале расследования на вас будет указывать большой свистящий неоновый ОДР. Если вы хотите получить медицинские услуги в тени, вам нужно знать уличного доктора. Большинство из них работает в местных клиниках или мясных мастерских для модификации тел, пропуская истекающих кровью бегущих через чёрный ход. Лучшие из них не задают много вопросов, кроме одного универсального, с которого и начинается разговор: «Кто за всё это будет платить?»

Уличные доктора в большинстве своём — типичные опальные врачи, но некоторые из них либо забросили медучилище, либо являются медсёстрами или бывшими боевыми медиками, пытающимися подзаработать на стороне тем, что умеют делать. Лучшие из них — бывшие врачи — частенько предлагают услуги не только медицинской помощи, но и установки новых (или немножко попользованных) киберимплантов. А это значит, что вы можете расплатиться с уличным доктором не только деньгами, поскольку большинство не может заказывать новые киберимпланты у «Цейс» или «ЭвоВэр». Вместо этого они хорошо платят за б/у киберимпланты или тела с использованной кибернетикой. Главное — осчастливьте своего уличного доктора. Так вы сможете получить более выгодные сделки, уход получше, а вероятность помереть на операционном столе с последующей продажей ваших органов значительно снизится.

УЛИЧНЫЙ ДОКТОР

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
2	4	2	2	2	4	3	2	6

Навыки: Биотехнологии 6, Внимание 3, Убеждение 4, Электроника 3.
Экспертные знания: биология, контрабандисты, медицинские достижения, психология, торговцы органами.

СУЩЕСТВА

Большинство тварей, которые встречаются вам в Шестом мире, — это другие люди и металюди, но это не значит, что опасны только они. В любом месте, будь то самая засушливая равнина, самая холодная пустошь или самые плотные городские джунгли, есть и другие твари, усложняющие бег в тени. Некоторые из них — животные, существовавшие в этом мире веками, в то время как другие — это изменённые Пробуждением создания, получившие весьма тревожные новые способности и свойства. У некоторых существ есть как счётчик здоровья, так и счётчик оглушения.

Далее приведены некоторые животные, которых вы можете повстречать, выйдя на дело.

ПРОСТЫЕ СУЩЕСТВА

На большую часть животных Пробуждение не повлияло — нет, на них воздействовало сильное загрязнение, излишняя охота, уничтожение биомов и всё продолжающееся пренебрежение человечества всем тем, что не приносит доход. В таблицах ниже приведены базовые параметры обычных существ, которых бегущий в тени может повстречать тёмной ночью.

АКУЛА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
5	3	5	5	2	1	4	1	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
9/1	С1, П2	11	5/30/+3 (плавание)

Значение защиты: 11 (Броня 6).
Навыки: Атлетика 6 (Плавание +2), Ближний бой 8, Внимание 6 (Обоняние +2), Убеждение 5 (Запугивание +2).
Способности: Естественное оружие, Крепкая броня 6, Обострённые чувства (обоняние).
Атака: Укус [СУ 4 ф, АТК 10/—/—/—/—].

ВОЛК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
4	3	5	4	2	2	4	3	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
9/2	С1, П3	10	10/20/+3

Значение защиты: 11 (Броня 2).
Навыки: Атлетика 5, Ближний бой 4, Внимание 5 (Обоняние +2), Ориентирование 6, Скрытность 5, Убеждение 2 (Запугивание +2).
Способности: Броня 2, Естественное оружие, Обострённые чувства (обоняние, слух).
Атака: Когти / Укус [СУ 2 ф, АТК 9/—/—/—/—].

КРУПНАЯ КОШКА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
5	5	4	4	1	1	4	3	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
8/2	С2, П3	11	10/25/+2

Значение защиты: 7 (Броня 2).
Навыки: Атлетика 6, Ближний бой 7, Внимание 5 (Зрение +2), Ориентирование 4, Скрытность 6, Убеждение 4 (Запугивание +2).
Способности: Броня 2, Естественное оружие, Обострённые чувства (обоняние, сумеречное зрение).
Атака: Когти/Укус [СУ 3 ф, АТК 8/—/—/—/—].

ЛОШАДЬ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
8	2	3	7	2	2	4	2	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7/1	С1, П2	12	10/20/+4

Значение защиты: 9 (Броня 1).
Навыки: Атлетика 7, Ближний бой 1, Внимание 3.
Способности: Броня 1, Естественное оружие, Обострённые чувства (слух).
Атака: Удар [СУ 4 о, АТК 10/—/—/—/—].

СОБАКА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	СУЩ
3	2	3	2	2	2	3	3	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6/1	С1, П2	10	10/20/+3

Значение защиты: 4 (Броня 1).
Навыки: Атлетика 5, Ближний бой 4, Внимание 5 (Обоняние +2), Ориентирование 6, Убеждение 2 (Запугивание +2).
Способности: Броня 1, Естественное оружие, Обострённые чувства (обоняние, слух).
Атака: Когти / Укус [СУ 2 ф, АТК 5/—/—/—/—].

ПРОБУЖДЁННЫЕ СУЩЕСТВА

АДСКИЙ ПЁС

Метавид немецкой овчарки, в холке достигающий 90 см и весящий около 70 кг. Мех у адского пса чёрен, как безлунная ночь, а склера глаз скорее красная, нежели белая. Эти хищники охотятся стаями, выбирая в качестве цели зверей размером не больше оленя. Охотятся они группами по 4–7 особей. В случае нехватки питания могут есть падаль. Если стая достаточно большая, они охотятся на более крупных животных, включая представителей метачеловечества. Популярны в качестве охранных животных, в особенности в изолированных комплексах в сельской местности, где всполохи пламени с меньшей долей вероятности нанесут ущерб имуществу.

Ареал обитания: по большей части в лесах Северной Америки, но также всюду, где есть одомашненные собаки.

АДСКИЙ ПЁС

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
6	4	5	4	3	2	4	3	5	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
9/2	С1, П3	11	10/20/+4

Значение защиты: 10 (Броня 4).
Навыки: Астрал 5, Атлетика 7, Ближний бой 4, Внимание 3, Ориентирование 5, Скрытность 5, Убеждение 4 (Запугивание +2).
Способности: Броня 4, Двойственная природа, Естественное оружие, Невосприимчивость (огонь), Обострённые чувства (обоняние, слух, сумеречное зрение), Стихийная атака (огонь), Страх.
Атака: Укус [СУ 3 ф, АТК 9/—/—/—/—].

БАРГЕСТ

Метавид английского мастифа. Баргест в холке достигает примерно 85 см и весит около 90 кг. Короткий гладкий мех чисто белого или чисто чёрного цвета плотно покрывает мускулистое тело, создавая иллюзию голой шкуры. Вдоль хребта выступают заострённые позвонки. Глаза горят красным, а зубы слегка светятся в темноте из-за люминесцентных бактерий в слюне. В сезон размножения баргесты охотятся поодиночке или парами, в другое время охотясь стаями по 12 или более особей. Некоторые корпорации пытались использовать баргестов в качестве сторожевых псов. Результаты оказались смешанными, в особенности при использовании воя.

Ареал обитания: городская местность Северной Америки и Северной Европы, в особенности Британские острова. Баргесты также водятся в Австралии, Восточной Азии и Найроби — практически всюду, к чему некогда прикоснулась Британская империя.

БАРГЕСТ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
7	4	5	5	3	2	5	5	5	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
10/2	С1, ПЗ	12	10/20/+3

Значение защиты: 11 (Броня 4).
Навыки: Астрал 4, Атлетика 5, Ближний бой 8, Внимание 6, Ориентирование 6, Убеждение 5 (Запугивание +2).
Способности: Броня 4, Двойственная природа, Естественное оружие, Невосприимчивость (Вой баргеста), Обострённые чувства (обоняние, слух, эхолокация), Парализующий вой, Страх.
Атака: Когти/Укус [СУ 3 ф, АТК 10/—/—/—/—].

ВАМПИР

Человек (редко — другой метатип), заражённый ВВЧМЧ первого типа (штамм Гарца-Гринбаума). Вампир — это наиболее обычное проявление штамма. Сохранив свой разум и интеллект, некоторые вампиры также пытаются внедриться в общество с минимальной угрозой для остальных. Некогда это было проще сделать, поскольку вампиры отличались от своих сородичей способностью контролировать свою жажду. К несчастью, из-за необъяснимых изменений, которым подверглись все заражённые в мире, их аппетиты за последние несколько лет обострились, и теперь всё больше вампиров поддаются жажде метачеловеческой крови и душ, упиваясь причинением боли для поддержания своего бессмертия. Из-за своей регенерации и способности превращаться в туман они являются действительно пугающими хищниками.

Несмотря на то, что их облик по большей части не меняется после превращения, вампиры в основном крайне бледны, если только они недавно не поели. Во время стресса или голода их глаза зачастую светятся красным, а их клыки удлиняются для укуса и высасывания крови жертвы.

Вампиры должны поглощать метачеловеческую кровь как минимум раз в пару дней и должны вытягивать как минимум единицу Сущности из жертвы каждый лунный месяц. Попытка съесть что-либо ещё вызывает физическое недомогание через час после употребления и рвоту. С алкоголем всё происходит даже быстрее, в течение нескольких минут или ещё меньше.

ВВЧМЧ частенько раскрывает скрытые мутации вроде ВНРГП или магического потенциала. Большинство вампиров имеют способности к магии. Более того, мутация вируса привела к новым проявлениям, некоторые из которых передаются по так называемым линиям крови. Ниже приведены параметры среднестатистического вампира.

ВАМПИР

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
3	2	4	3	3	2	3	4	*	2D6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7/2	С1, ПЗ	10/10	15/20/+2

Значение защиты: 3 + Броня (надетая).
Навыки: Атлетика 7, Ближний бой 7, Внимание 8, Скрытность 7.
Способности: Двойственная природа, Естественное оружие (укус), Заражение, Невосприимчивость (возраст, патогены, токсины), Обострённые чувства (инфразрение, обоняние, слух), Поглощение сущности, Разум, Регенерация, Форма тумана.
Уязвимости: Аллергия (дерево, тяжёлая), Аллергия (Солнце, тяжёлая), Особое питание (метачеловеческая кровь), Оцепенение (отсутствие воздуха, [Сущность] минут), Потеря сущности.
Атака: Укус [СУ 3 ф, АТК 7/—/—/—/—].
Примечание: некоторые вампиры могут быть адептами, магами или мистическими адептами. У них всегда есть уровень Магии, вне зависимости от того, являются ли они магически активными или нет.
* Начальный уровень Магии равен 6 или Сущности (смотря что ниже). Вампиры могут употреблять только кровь и получают состояние Тошнота (стр. 54) в течение минуты после поглощения чего-либо иного. Плавучесть вампиров ниже человеческой, и они получают штраф –4 к набору кубиков ко всем проверкам плавания. Урон, полученный от аллергии на Солнце, не может быть исцелён при помощи Регенерации, даже если вампир больше не находится на Солнце. Обычное или магическое исцеление помогут залечить раны.

ВАСИЛИСК

Метавид комодского варана. Средняя длина василиска составляет 2,6 м от кончика носа до кончика хвоста, а вес — около 100 кг. В холке достигает 50 см и в целом несколько шире своего предка. Имеет шипастый спинной гребень примерно в 30 см высотой в наивысшей точке и протяжённостью почти по всей длине спины. Чешуя толстая. Обычно окрас чёрный с ярко-жёлтым, нос и кончик хвоста чёрные. Пасть заполнена острыми пилоподобными зубами, которые постоянно заменяются после потери. Неудивительно, что он является агрессивным

хищником, обычно питающимся рыбой и мелкими млекопитающими. С радостью поедает всё, что поймает, в том числе представителей метачеловечества. Крайне территориальная тварь, которую достаточно легко обучить. Некоторые мегакорпорации используют василисков в качестве сторожевых животных по всему Шестому миру, однако в большинстве случаев эти твари сжирают то, что убивают.

Ареал обитания: изначально появились в Индонезии, ныне василисков можно найти в умеренных и тропических лесах по всему миру благодаря побегам из корпоративных загонов и попыткам сделать из василисков домашних питомцев. Являются умелыми ловцами и в природе обустраивают своё логово у текучей воды.

ВАСИЛИСК

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
6	2	3	6	4	1	3	1	4	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
6/1	С1, П2	11	5/10/+1 (10/20/+2 при плавании)

Значение защиты: 13 (Броня 7).

Навыки: Атлетика 5 (Плавание +2), Ближний бой 6, Внимание 4, Скрытность 3.

Способности: Броня 7, Естественное оружие, Окаменение.

Уязвимость: Слабость (собственный взгляд).

Атака: Когти/Укус [СУ 3 ф, АТК 9/—/—/—/—].

ГУЛЬ

Метачеловек, заражённый ВВЧМЧ третьего типа (известен как штамм Кригера в честь впервые обнаружившего его вирусолога). Гуль считается одним из слабейших проявлений вируса и зачастую наиболее жалким. Превращение, которое может занять несколько дней, мучительно, и многие по его окончании сходят с ума, становясь «дикими» и охотясь стаями в заброшенных уголках пустошей и городских подземелий. В то время как сохранившие разум жертвы стараются своих диких сородичей держать в узде, слишком часто эти жестокие создания бродят на свободе в поисках пищи: метачеловеческой плоти.

Физические изменения радикальны: кожа становится серой и шершавой, пальцы вытягиваются, и ногти превращаются в острые чёрные когти. Зубы удлиняются и заостряются. Глаза покрываются белой катарактой, из-за чего гули без кибернетических улучшений становятся слепыми, поэтому они вынуждены полагаться на своё видение астрала и обострившееся обоняние.

Из всех заражённых гулей больше всего, поскольку штамм Кригера является наиболее заразным и передаётся при контакте с жидкостями вроде слюны или крови. Также они имеют больше всего представителей в обществе, начиная с Лиги освобождения гулей и заканчивая африканской страной Асамандо, где правят гули и поддерживается торговля представителями метачеловечества. Какое-то время особый приказ 162 СКАШ даровал гулям все права метачеловечества, но вскоре его отменили. Более жестокие и мстительные гули могут найти себе работу в 162-й банде гулей или у торговцев плотью Таману в обмен за фунт плоти на ужин.

Ареал обитания: по всему миру — всюду, где есть метачеловеческая плоть, которую можно употребить!

ГУЛЬ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
6	2	4	5	4	1	3	1	1	5

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7/2	С1, П3	13/10	12/18/+1

Значение защиты: 7 (Броня 1 + надетая).

Навыки: Астрал 5, Атлетика 4, Ближний бой 7, Внимание 5, Скрытность 6.

Способности/Качества: Броня 1, Двойственная природа, Естественное оружие, Живучесть 2, Заражение, Обострённые чувства (слух, обоняние), Разум.

Уязвимость: Аллергия (Солнце, умеренная), Ослабленные чувства (слепота), Особое питание (метачеловеческая плоть).

Атака: Когти [СУ 3 ф, АТК 9/—/—/—/—];
Укус [СУ 4 ф, АТК 9/—/—/—/—, Заражение].

Примечание: указанные параметры применимы для стандартного гуля-человека, сохранившего большую часть интеллекта. Для других метавидов используйте таблицу «Метачеловеческие изменения» (стр. 212) и пересчитайте счётчики состояний гуля. Некоторые гули могут быть адептами, магами или мистическими адептами. Другие могут быть дикими, что увеличивает все их физические характеристики на 1 и уменьшает все психические характеристики на 1.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ КРЫСА / ДЕМОНИЧЕСКАЯ КРЫСА / СБОЙНАЯ КРЫСА

Дьявольская крыса — полностью безволосое существо примерно в метр длиной вместе с хвостом. Стандартный представитель вида весит от 3 до 4 кг. Демоническая крыса является подвидом, в длину раза в полтора и весом раза в два больше дьявольской крысы, в то время как ещё один подвид, известный как сбойная крыса, длиной и весом достигает двух третей основного вида. Дьявольские крысы — ночные стайные хищники. Обычно встречается охотящаяся группа из тридцати или более взрослых особей. Встречаются и более крупные стаи, в особенности если предводительствует одна или две демонические крысы, способные вести за собой дьявольских, сбойных и простых крыс. Они бесстрашны и злы, что делает их весьма опасными. Обычно они охотятся на мелких животных, но не побоятся напасть на метачеловека, если почуют слабость. Размножаются они обильно, и этот факт вкупе с естественной невосприимчивостью к большинству ядов делает их уничтожение практически невозможным.

Ареал обитания: города по всему миру.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ КРЫСА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
1	4	5	1	2	1	5	4	4	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
10/1	С1, П2	9	5/10/+1

Значение защиты: 1 (Броня —).
Навыки: Атлетика 3 (Лазание +2), Ближний бой 5, Внимание 4, Скрытность 6.
Способности: Естественное оружие, Невосприимчивость (токсины), Сокрытие (только на себя), Управление животными (обычные крысы).
Уязвимость: Аллергия (Солнце, лёгкая).
Атака: Укус [СУ 1 ф, АТК 6/—/—/—/—].

ДЕМОНИЧЕСКАЯ КРЫСА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
3	4	5	3	3	2	5	5	6	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
10/2	С1, П3	10	5/10/+1

Значение защиты: 5 (Броня 2).
Навыки: Атлетика 3 (Лазание +2), Ближний бой 6, Внимание 5, Скрытность 7.
Способности: Броня 2, Естественное оружие, Невосприимчивость (токсины), Сокрытие (только на себя), Управление животными (обычные крысы, дьявольские крысы, сбойные крысы), Яд.
Уязвимость: Аллергия (Солнце, тяжёлая).
Атака: Укус [СУ 2 ф, АТК 8/—/—/—/—].

СБОЙНАЯ КРЫСА

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
1	3	4	0	2	1	3	2	6	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
7/1	С1, П2	9	5/10/+1

Значение защиты: 1 (Броня —).
Навыки: Атлетика 3 (Лазание +2), Ближний бой 3 Внимание 4, Скрытность 3.
Способности: Естественное оружие, Невосприимчивость (токсины), Помеха удаче*, Сглаз, Управление животными (обычные крысы).
Уязвимость: Аллергия (Солнце, лёгкая).
Атака: Укус [СУ 0 ф, АТК 4/—/—/—/—].
Примечание: * уникальная способность. Дистанция: Видимость (О). Тип: А, Сложное действие. Проведите проверку Магии + Реакции против Преимущества. За каждый чистый успех цель получает качество Неудача на 1 минуту.

КОКАТРИС

Метавид курицы. Кокатрис смахивает на страуса эму с куриной головой и длинным голубым хвостом. Двухметровый и сорокапятикилограммовый кокатрис может похвастаться длинными синими ногами, жёлтым оперением, ярко-красным гребнем на голове и острым рогатым клювом. Кокатрисы — хищники, зачастую охотящиеся стаями. Они охотятся, преследуя жертву, подпрыгивая в воздух и атакуя хвостами для парализации жертвы, после чего разрывают её на куски и трапезничают себе в удовольствие. Они неприхотливы в плане диеты и готовы сожрать всё, что размером не более орка, если это выглядит вкусным.

Кокатрисы популярны как охранные существа, и потому многие корпорации по всему миру их используют.

Ареал обитания: изначально обнаружены в полях и лесах Западной Европы, теперь кокатрисов можно найти по всему миру в разнообразных биомах.

КОКАТРИС

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
3	4	3	3	3	1	2	1	5	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
5/2	С1, П3	10	10/25/+2

Значение защиты: 4 (Броня 1).
Навыки: Атлетика 7, Ближний бой 7, Внимание 3, Скрытность 5.
Способности: Броня 1, Естественное оружие, Невосприимчивость (собственное прикосновение), Парализующее касание (Хвост).
Атака: Когти [СУ 2 ф, АТК 6/—/—/—/—].

ЦЕРБЕР

Говорят, что три головы лучше одной. Цербера с лёгкостью можно определить по трём собачьим головам или по тому, что в холке он возвышается на 1,2 м и весит в среднем более 110 кг. Эти твари — яростные охотники, способные нападать всеми тремя головами одновременно, увеличивая шансы того, что хотя бы одна оторвёт солидный кусок мяса или хорошенько цапнет. Умная добыча от такого зверя сбежит.

Цербер известен тем, что, взяв след, гонится за своей добычей на дальнюю дистанцию. Такой длительной охоте потворствует то, что цербер двигается сверхъестественно быстро и беспрепятственно по любой местности.

Захваченных церберов порой тренируют и используют в качестве корпоративных сторожевых псов. Их неуёмное желание охотиться за добычей делает их трудноуправляемыми, но охранные фирмы используют церберов для выслеживания бегущих в тени, укравших ценности с объекта, — натренированному церберу дают взять след, после чего выпускают, предварительно нацепив ошейник со следящим маячком.

Ареал обитания: леса и горные регионы, в особенности Греческие острова. Церберов также можно найти в Северной Америке и по всей Европе и Азии в местах, куда охранные фирмы их вывезли и где не сумели удержать.

ЦЕРБЕР

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
6	4	5	6	4	2	6	3	5	6

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
11/2	С2, П3	15	10/25/+3

Значение защиты: 12 (Броня 6).
Навыки: Атлетика 6, Ближний бой 9, Внимание 6, Ориентирование 8, Убеждение 5 (Запугивание +2).
Способности/Качества: Броня 6, Естественное оружие, Живучесть 4, Изменение движения (на себя), Невосприимчивость (Холод, Огонь), Обострённые чувства (инфразрение, обоняние, слух, сумеречное зрение), Поиск, Разъедающий плевок, Сокрытие (на себя), Страх.
Атака: Когти/Укус [СУ 4 ф, АТК 11/—/—/—/—].

ДРАКОФОРМЫ

Дракоформами пафосно называют драконов. Эти огромные магические рептилии, явившиеся прямиком из мифов и легенд человечества, умны, хитры и, возможно, бессмертны или близки к этому. Их возраст и могущество позволяют им придумывать сложные планы с многочисленными запасными вариантами, основываясь на длительном наблюдении за практически любым делом. Большинство драконов — существа-одиночки, избегающие ненужного контакта с «молодыми расами», как они называют метачеловечество. Многие драконы в последние годы всё же взяли на себя более публичную роль в Шестом мире. Неизвестно, каким боком это выйдет для метачеловечества.

О драконах известно предельно мало, но знания эти за годы расширились. Большая часть того, что известно, получена в ходе интервью с великим драконом Дункельцаном и вскрытия Дзитбальхена, опубликованного в Матрице в 2064 году после того, как в Ацтлане казнили пернатого змея.

У всех драконов есть определённые способности, общие для всех вариаций их вида. Вдобавок у отдельных представителей вида есть другие способности, не являющиеся универсальными. Все драконы — умелые и могучие маги, практикующие магические традиции, что древнее метачеловечества. О существовании драконов-адептов неизвестно, однако это не значит, что подобное невозможно.

Характеристика Магии драконов не включает в себя увеличения за Инициацию. Было бы глупо полагать, что хотя бы один дракон не имеет Инициацию среднего уровня. Уровни навыков, приведённые в этом списке, являются среднестатистическими для типичного взрослого дракона. Отдельные особи могут иметь более высокие или низкие уровни в определённых навыках. Также это не исчерпывающий список навыков для какого-либо дракона.

Обычные навыки: Астрал 9, Атлетика 7 (Полёт +2), Ближний бой 7, Внимание 8, Воплощение 7, Колдовство 9.

Обычные способности: Двойственная природа, Естественное оружие, Крепкая броня (МАГ), Крепкая магическая броня (МАГ), Обострённые чувства (инфразрение, обоняние, сумеречное зрение, широкодиапазонный слух), Разум, Стихийная атака (обычно огонь), Телепатическая речь.

Индивидуальные способности: Внушение, Принуждение, Разъедающий плевок, Страх, Управление животными, Яд, Ядовитое дыхание.

Примечание: у всех драконов есть уровни Магии, и все они знают по несколько заклинаний.

ВОСТОЧНЫЙ ДРАКОН

Восточные драконы родом из Восточной Азии. В длину они достигают примерно 30 м от носа до кончика хвоста и возвышаются где-то на 2,5 м в холке. Они цветастые и змееподобные. Их головы широкие и украшены усами, тянущимися аж до затылка. На головах у них несколько пар рогов, произрастающих за глазами, и пара усиков, торчащих из-под выпирающего носа. Их тела покрыты панцирной бронёй, и по всей длине спины и хвоста идёт шипастый гребень. На крайне ловких лапах по четыре пальца (хотя у некоторых особей может быть по три или пять пальцев на лапе), и каждый из них увенчан острым когтем. Наиболее регулярно встречающаяся расцветка восточных драконов — ярко-зелёная с золотыми усами и чешуйками на животе, но существуют и другие окраски.

Сирруш: сирруши родом из Малой Азии и похожи на восточных драконов. У них более длинные конечности, чем у восточных драконов, и сами они несколько короче, длиной всего в 25 м. Причина разницы в средней длине в более коротком хвосте сирруша. Его голова длиннее и уже, без усов и бородок, характерных для его восточного собрата. Сирруш не столь цветаст, как восточный дракон. Его чешуя обычно землистых коричневых, серых, золотых и терракотовых тонов. По игровым характеристикам сирруш идентичен восточному дракону.

ВОСТОЧНЫЙ ДРАКОН

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
16	7	7	30	9	10	8	9	10	10

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
15/3	С1, П4	16/13	5/15/+2 (20/30/+4 в полёте)

Значение защиты: 26 физическая / 19 магическая (Броня [физ/маг] 10 / 10).

Атака: Когти/Укус [СУ 15 ф, АТК 37/—/—/—/—].

ЗАПАДНЫЙ ДРАКОН

Западные драконы родом из Европы и Западной Азии. Это крупнейшие представители вида драконов, в длину достигают 37 м, примерно 3 м в холке и имеют размах крыла примерно в 30 м. У них шесть конечностей — четыре лапы вдобавок к паре крыльев. Задние лапы адаптированы в ступни, в то время как у передних конечностей есть отстоящие большие пальцы, позволяющие с лёгкостью взаимодействовать с предметами. У некоторых, но далеко не у всех, встречается гребень на спине.

Западные драконы обычно одноцветные, хотя по спине идёт более тёмный оттенок, а на брюхе более бледный. У всех западных драконов толстая чешуя, у некоторых есть костяные наросты, дающие дополнительную защиту.

ЗАПАДНЫЙ ДРАКОН

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
20	7	8	40	8	8	8	8	10	10

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
16/2	С1, П3	18/12	10/20/+2 (20/30/+4 в полёте)

Значение защиты: 30 физическая / 18 магическая (Броня [физ/маг] 10 / 10).

Атака: Когти/Укус [СУ 20 ф, АТК 48/—/—/—/—].

ПЕРНАТЫЙ ЗМЕЙ

Пернатые змеи часто встречаются в мифологии Южной и Центральной Америки. Они также встречаются в некоторых частях Африки. Как можно судить по имени, они длинные и змееподобные, средней длиной достигая примерно 25 метров, и обладают лишь двумя парами конечностей — двумя крыльями и двумя лапами, что делает их схожими с виверной. В то время как брюхо пернатого змея покрыто чешуёй, большая часть их тела покрыта перьями. Эти контурные перья вместе с гребнем и крыльями создают настоящую радугу цветов. Размах крыльев составляет 15–18 метров. На лапах по пять пальцев, один из которых — отстоящий большой палец. Ими они могут с лёгкостью взаимодействовать с предметами, если того захотят. У пернатых змеев зачастую есть шип на хвосте или клыки с мощным ядом.

ПЕРНАТЫЙ ЗМЕЙ

Т	П	Р	С	В	Л	И	Х	МАГ	СУЩ
14	8	10	25	10	8	9	8	10	10

УР. /КУБ. ИН.	КД	СС	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
19/2	С1, П3	15/13	5/15/+1 (25/40/+5 в полёте)

Значение защиты: 24 физическая / 20 магическая (Броня [физ/маг] 10 / 10).

Атака: Когти/Укус [СУ 13 ф, АТК 35/—/—/—/—].

СПОСОБНОСТИ

Когда существо совершает нечто из ряда вон выходящее — например, взлетает, хотя физика этого не позволяет, или раздирает броню и плоть когтями, или же парализует цель прикосновением или одним лишь взглядом, это значит, что существо использует свои способности. Способности существ имеют либо естественную, либо магическую природу. Естественные способности вроде когтей и крепкой шкуры являются врождённой частью существа. А вот магические способности, вроде Парализующего воя баргеста, действуют скорее подобно заклинаниям, хотя сотворять их не требуется. Для использования способности против цели или по её воле необходимо, чтобы существо и цель были на одном плане, неважно — астральном или физическом. Астральные формы не могут воздействовать на физические цели, а физические формы — на астральные цели (см. «Астральный план», стр. 159). Астральные существа со способностью Материализации могут воздействовать на физические цели, если сначала воспользуются этой способностью для проявления на физическом плане. Существа с Двойственной природой могут взаимодействовать и с теми и с другими, атакуя или помогая целям как на астральном, так и на физическом плане.

У каждой способности есть общие элементы, описанные ниже.

Тип: либо астральная (А), либо физическая (Ф). Астральные способности не могут действовать на неживые цели, в то время как физические способности нельзя использовать в астрале или против астральных форм.

Действие: для использования большинства способностей требуется выполнение простого или сложного действия. Некоторые активны постоянно, и потому для них не требуется использование действий; в колонке «Действие» у таких способностей указано «Автоматическое».

Дистанция: у всех способностей есть дистанция. Это либо дистанция видимости, либо касания, либо на себя (способность существа воздействует только на него самого). Правила видимости для заклинаний (стр. 131) также применимы к способностям существ. Если не сказано иного, способность можно использовать только против одной цели за раз.

Длительность: показывает, насколько долго действуют эффекты способности. Автоматические способности действуют всегда, поэтому их длительность непрерывная. Эффект способности с мгновенной длительностью срабатывает и тут же исчезает. Длительные способности можно поддерживать без дополнительных усилий и затрат. Существа не попадают под воздействие модификаторов за поддержание активности эффекта, как это случается у магов при поддержании заклинаний, однако они ограничены количеством способностей, которые могут использовать одновременно. Существа могут одновременно поддерживать количество способностей (или многоразово использовать одну и ту же способность), равное их уровню

Магии. Исключением является способность Врождённое заклинание, где для сотворения заклинания используется навык Колдовства. Врождённое заклинание нужно поддерживать по правилам Колдовства на стр. 132, но существа могут поддерживать по тем же правилам несколько заклинаний. Способности с постоянной длительностью нужно некоторое время поддерживать, прежде чем эффекты станут постоянными, как указано в описании способности. У некоторых способностей есть особая длительность, что будет указано в описании способности.

АСТРАЛЬНАЯ ФОРМА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Существо с этой способностью находится только на астральном плане. На него можно воздействовать только атаками в астрале или астральными заклинаниями/способностями. Физические атаки/заклинания/способности на него не действуют. Астральное существо может воздействовать только на цели с Двойственной природой или на находящихся в астрале при помощи астральной проекции или Внимания в астрале. Существа с этой способностью могут проявляться на физическом плане тем же призрачным образом, как и маги, использующие астральную проекцию (стр. 160).

БРОНЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Чешуя, костяные наросты, крепкая шкура или плотный слой меха и жира дают существу с этой способностью дополнительную защиту от физических атак. Естественная броня существа увеличивает его значение защиты и суммируется с усилениями от надетой брони.

ВНУШЕНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Сложное	Видимость	Мгновенная

Эта способность позволяет существу внушать цели разные мысли. Проведите встречную проверку Магии + Харизмы против Воли + Логики. Если побеждает существо, цель следует внушённой мысли, как если бы это была её собственная идея. Если цель осознаёт неправильность мысли (вроде «выстрели своей жене в лицо»), то она может провести проверку Воли (Магия существа), чтобы противостоять ей. Любые успехи при этой проверке дают штраф к набору кубиков для действия, которое нужно выполнить. Если цель проваливает проверку Воли, действия и бонусы преимущества можно использовать в обратную сторону, т. е. потратить 4 очка Преимущества чтобы вычесть Преимущество из набора кубиков, или 5 очков преимущества, чтобы создать событие вроде заклинившего оружия.

ВРОЖДЁННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Как у заклинания	Сложное	Как у заклинания	Как у заклинания

Эта способность позволяет существу применить одно определённое заклинание. Для эффективного применения этой способности у существа должен быть навык Колдовства, но если его нет, оно попросту может совершить проверку Магии без штрафов. Врождённые заклинания выбираются из списка заклинаний магов, и им можно противостоять при помощи контрзаклинаний. Врождённые заклинания также вызывают истощение и дают штраф в –2 кубика ко всем навыкам, если их нужно поддерживать. Существа и духи сопротивляются истощению при помощи проверки Воли + Интуиции или Харизмы (выбирается характеристика с более высоким уровнем).

ДВОЙСТВЕННАЯ ПРИРОДА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Существа с Двойственной природой действуют как на астральном, так и на физическом плане одновременно. Они могут взаимодействовать с астральными и физическими созданиями. Они видят астрал аналогично персонажам, использующим Внимание в астрале (см. «Астральный план», стр. 159), однако Двойственная природа отличается от Внимания в астрале. Существа с Двойственной природой всегда чувствуют оба плана и их разум привычен к восприятию как астральных, так и физических ощущений, так что существа с двойственной природой не получают штрафа –2 к набору кубиков для взаимодействий с физическим миром во время использования Внимания в астрале.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	Касание	Мгновенная

Зубы. Когти. Шипастый хвост. Неважно как, но это существо может наносить физический урон. Описание способности определяет природу атаки, а также силу урона, значение атаки и соответствующие характеристики. Естественное оружие может быть использовано либо в ближнем бою, либо в дистанционном. При его использовании существа следуют стандартным правилам боя. Существа используют навык Ближнего боя для атаки в ближнем бою и навык Экзотического оружия для дистанционных атак. Естественное оружие считается обычным для Невосприимчивости к обычному оружию, за индивидуальными исключениями, приведёнными в описании существ.

Существо с Двойственной природой может использовать Естественное оружие в ближнем бою против целей в астрале, находящихся в пределах его досягаемости. Используйте обычный навык Ближнего боя существа и физическую Силу урона (обычно Сила/2, если не сказано иного) для этой атаки. Дистанционное естественное оружие, как

и другие виды дистанционного оружия, не работает на астральном плане. Существа без Естественного оружия могут атаковать в ближнем бою при использовании своих характеристик.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Длительная

Эта способность заставляет цель стать нерешительной, забывчивой и одурманенной. Существо проходит встречную проверку Магии + Воли против Воли + Логики цели. Если существо получит чистые успехи при проверке, то цель получает состояния Ошеломления и В замешательстве с уровнем, равным количеству чистых успехов.

ЗАРАЖЕНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	Касание	Постоянная

Эта способность позволяет распространять вирус вампиризма человека-метачеловека (ВВЧМЧ). При использовании существом способности Поглощения сущности активируется его способность Заражения, срабатывающая, когда уровень Сущности цели опускается до нуля. Чтобы узнать, заражена ли цель, проведите встречную проверку Магии существа × 2 против Тела + Воли цели. Если побеждает существо, цель заражена и впадает в коматозное состояние, пока вирус изменяет её физически, психически и духовно. Через 24 часа цель восстаёт как новое заражённое существо (определяется изначальным метавидом) с единицей Сущности и неутолимым животным желанием большего. Новое заражённое существо должно сделать всё, чтобы использовать Поглощение сущности на первой цели, которую найдёт.

Превращённые таким образом персонажи игроков становятся персонажами ведущего при попадании в коматозное состояние и с этого момента управляются ведущим (это пока что, бугагашеньки).

ИЗМЕНЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Длительная

Эта способность позволяет существу ускорить или замедлить движение цели. Способность работает только на движущиеся объекты — транспорт, персонажей или существ. Существо может умножить скорость движения цели на уровень своей Магии.

Если использовать эту способность на несогласной цели, существо проводит встречную проверку Магии + Воли против Логики + Воли цели. При успехе существо накладывает на цель состояние Хромота (стр. 54) на количество раундов, равное количеству чистых успехов.

Использовать Изменение движения на транспорте сложнее, нежели на существах и персонажах. Если цель является транспортом, существо проводит проверку Магии + Воли с порогом, равным половине Тела транспорта (с округлением в большую сторону, минимум 2). Если существо преодолевает порог, добавьте успехи к Ускорению транспорта и затем добавьте результат (или вычтите его) из Скорости транспорта в следующем боевом раунде, как если бы транспорт ускорялся или тормозил. Существо может продолжать проводить проверки Магии + Воли для ускорения или замедления транспорта каждый боевой раунд, пока поддерживает эту способность и пока транспорт находится во владениях/на земле существа. В зависимости от ситуации внезапные изменения в скорости могут потребовать проверок Аварии (стр. 200) или Пилотирования.

КРЕПКАЯ БРОНЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Вот из-за этой способности на дракона с тяжёлым пистолетом и не ходят. Она даёт существу бонус к значению защиты. Также её значение добавляется как автоматические успехи ко всем проверкам сопротивления урона. Наконец, если изменённая сила урона атаки меньше, чем значение Крепкой брони, атака не наносит урона. Не проводите проверку сопротивления урона для существа, поскольку атака попросту отскакивает от его шкуры. Атакующему разрешается по этому поводу беситься.

КРЕПКАЯ МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Эта способность даёт защиту от всех атак на астральном плане, включая заклинания и способности существ. В остальном она действует аналогично Крепкой броне.

МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Эта способность действует аналогично Броне, но даёт защиту только от атак на астральном плане.

МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Сложное	На себя	Длительная

Эта способность позволяет астральному существу материализоваться в физическом мире и создать временное «тело», пока оно находится там. Так существо сможет взаимодействовать с физическими созданиями и воздействовать на них. Облик существа создаётся из ближайших ресурсов, соответствующих виду духа. При этом никогда не создаются лазейки, которые можно использовать, — нельзя призвать духа, чтобы он убрал стену для создания своей физической

формы. Вдобавок существо получает Невосприимчивость к обычному оружию, пока материализовано. Материализация требует затраты сложного действия, в то время как дематериализация для возвращения на астральный план требует простого действия.

МИМИКРИЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Простое	На себя	Длительная

Эта способность позволяет существу идеально имитировать звуки, в том числе голоса и манки других созданий, которых существу довелось услышать. Чтобы понять, является ли звук имитацией, необходимо провести встречную проверку Внимания + Интуиции против Харизмы + Магии.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Существо с Невосприимчивостью имеет усиленное сопротивление к некоторым типам атак или недугам. По сути, у существа имеется Крепкая броня со значением, равным его Сущности, защищающая от определённого типа урона (см. «Крепкая броня»).

Невосприимчивость к возрасту: эта невосприимчивость замораживает старение, фактически делая существо бессмертным… ну, если только оно не живёт опасной жизнью.

Невосприимчивость к обычному оружию: применимо ко всем атакам, не имеющим магической природы. Оружейные источники, заклинания, способности адептов и существ действуют как обычно. Если у существа также есть Аллергия или Слабость, то Невосприимчивость не применяется против немагических атак, использующих указанный аллерген или слабость.

ОБОСТРЁННЫЕ ЧУВСТВА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Эта способность включает любые виды чувств, улучшенные или усиленные до того, что находится за пределами человеческих стандартов. Способность включает в себя сумеречное зрение и инфразрение, улучшенный слух и обоняние, ощущающие тепло органы, естественную эхолокацию и так далее. Сами обострённые чувства указываются в описании. Эффекты обострённых чувств вы можете найти в описании их технических эквивалентов в главе «Снаряжение» (стр. 274).

ОКАМЕНЕНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Длительная

Это — совсем невесёлая вариация каменного стояка. Существо проводит встречную проверку Магии + Интуиции против Реакции + Воли. Если существо побеждает, цель получает состояние Неподвижность. Если у существа выпадает 4 чистых успеха или больше, существо получает состояние Окаменение. Повторные атаки накапливают чистые успехи. Пока жертва под действием этой способности, она не осознаёт, что происходит вокруг и где она находится. Эта способность зачастую используется многократно, чтобы замедлить цель и по итогу превратить её в камень.

ОХРАНА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Длительная

Эта способность позволяет существу защищать от способности Сглаза и сбоев от бросков кубиков. Охрану можно использовать на нескольких целях одновременно в количестве, равном уровню Магии существа. Под воздействием Охраны критические сбои становятся обычными сбоями, а обычные сбои — провалами, если только не используется способность Сглаза — в таком случае Охрана всего лишь отменяет эффекты Сглаза.

ПАРАЛИЗУЮЩЕЕ КАСАНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Касание	Особая

Это вариация Парализующего воя, но действующая при помощи касания. Существо должно коснуться цели. Если цель застали врасплох или она не знает о присутствии существа, касание автоматически попадает. Если цель осознаёт присутствие существа, это считается атакой ближнего боя, не наносящей урона. Существо затем проводит встречную проверку Проворства + Магии против Реакции + Воли. Эффект тот же, что и у Парализующего воя.

ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ВОЙ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Особая	Особая

Эта способность заставляет цель замедлиться или замереть. Она воздействует на всех, кто слышит её в пределах радиуса (Магия × 15) метров вокруг воющего существа, за исключением других существ с такой же способностью. Существо проводит встречную проверку Магии + Харизмы против Интуиции + Воли. Рейтинг любых воздействующих на область подавителей звука, персональные подавители звука (киберимпланты или наушники с подавлением звука), а также успехи при использовании заклинаний Затишье или Безмолвие добавляются к проверке цели, при этом используется только наибольший модификатор. Если цель побеждает, она не подвергается негативным эффектам. Если побеждает существо, то цель получает состояние Неподвижность. Если у существа при проверке выпадает 4 чистых успеха или больше, цель получает состояние Усмирение.

ПОГЛОЩЕНИЕ СУЩНОСТИ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Касание	Постоянная

Эта способность позволяет существу навсегда забрать Сущность другого создания и сделать её своей. Она работает только против физических разумных созданий (персонажи и неастральные существа со способностью Разум). Цель должна быть разумной от природы, а не сделана разумной при помощи другой способности, магии или технологии. Сущность нельзя поглотить, если жертва активно физически сопротивляется, но можно, если жертва — доброволец или не может сопротивляться (связана, парализована, подчинена и т. д.). Передать Сущность можно только через сильную эмоциональную связь, будь то страсть, злость или ужас. Эмоция также должна быть направлена на существо, которое использует способность, жертва должна бояться именно атакующего, чтобы тот сумел поглотить её Сущность. Хотя при поглощении зачастую происходит передача живого материала (например, когда вампир пьёт кровь жертвы), на самом деле достаточно лишь эмоциональной связи. Для поглощения единицы Сущности требуется продолжительная проверка Харизмы + Магии (10 – Сущность цели, 1 минута). Жертва получает состояние Утомления со значением, равным количеству потерянных уровней Сущности.

Если существо потревожить или прервать до завершения проверки, то единица Сущности не поглощается. Потерянная Сущность влияет на Магию или Резонанс цели (см. «Сущность», стр. 39). Если Сущность цели снизится до 0, она умирает.

Существо может повысить свою Сущность до двойного значения своего природного максимума, но любые уровни свыше этого значения сгорают.

Существо, поглощающее Сущность, может наполнить украденной жизненной энергией другие свои характеристики (в том числе Магию) при помощи обычного действия. Каждая потраченная единица Сущности может временно усилить одну физическую или психическую характеристику или Магию на 1. При желании на усиление одной характеристики можно потратить несколько единиц, но за простое действие можно переместить только одну. Максимальное усиление характеристики — 4. Усиление заканчивается через 12 часов, и все единицы Сущности, потраченные на усиление, сгорают.

ПОИСК

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Особая	Особая

При помощи этой способности вы очень быстро можете найти потерянные ключи. Чтобы найти цель, существо проводит продолжительную проверку Магии + Интуиции (5, 10 минут). Многое может затруднить поиск, так что используйте соответствующие модификаторы для порога из таблицы «Модификаторы поиска».

Перед поиском существо должно было хотя бы раз увидеть то, что ищет. Духи могут искать что угодно, для чего их призыватель предоставил мысленный образ. Существа, умеющие входить в астрал, могут использовать эту способность там, но для поиска неодушевлённого предмета в материальном мире им необходимо материализоваться. Живых существ с аурой можно найти через астрал.

МОДИФИКАТОРЫ ПОИСКА

ФАКТОР	МОДИФИКАТОР ПОРОГА
Дистанция	+1 за км
За Оберегом	+ Мощь Оберега × 5
Используется Сокрытие	+ Магия скрывающего × 3
Неодушевлённый/неживой предмет или место	+5

ПРИНУЖДЕНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Сложное	Видимость	Длительная

Эта способность позволяет существу заставить цель выполнить определённое действие, даже если это действие не в интересах цели и может причинить вред как самой цели, так и другим. Существо должно провести встречную проверку Магии + Харизмы против Воли + Логики цели. Если цель проваливает проверку, она должна подчиниться принуждению своим следующим доступным действием, прежде чем выполнять другие действия. Существо должно поддерживать способность до выполнения действия, однако может по желанию прекратить поддержание, тем самым освобождая цель. После использования этой способности жертва немедленно понимает, что её заставили действовать по чужой воле. Эту способность нельзя использовать для внушения мыслей для будущих принуждений. Как только эта способность перестаёт поддерживаться или задача выполнена, разум цели вновь принадлежит ей, а с этим приходит ужасное осознание своих действий.

ПСИХОКИНЕЗ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Простое	Видимость	Длительная

Эта способность позволяет существу двигать предмет силой мысли. Невидимая «рука» имеет Силу и Проворство, равные количеству успехов при проверке Магии + Воли, может двигаться на 10 метров за боевой раунд и может совершать проверки Ближнего боя и дистанционные атаки при использовании соответствующего навыка существа.

РАЗУМ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Разумные существа обладают самосознанием, больше не руководствуются исключительно инстинктами и действуют примерно на уровне *Homo sapiens* или выше. Большинство существ считаются неразумными и неспособными проводить проверки с использованием навыков, которыми не обладают, но разумные

существа могут проводить проверки без изучения (стр. 93). Они также способны изучать новые навыки.

Большинство разумных существ — «простаки», но они могут быть Пробуждёнными или Проявившимися и обладать характеристикой Магии или Резонанса. Эти особые разумные существа способны изучать навыки, связанные с Магией или Резонансом, и следуют тем же правилам, что и обычные персонажи.

РАЗЪЕДАЮЩИЙ ПЛЕВОК

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Мгновенная

Существо может исторгнуть невероятно едкое вещество в качестве атаки. Проведите дистанционную атаку, используя Магию + Проворство существа. Эта атака имеет СУ, равную (Магии) ф (химикаты), значения атаки вплотную (Магия × 2) – 2, на близкой дистанции (Магия × 2), средней (Магия × 2) – 8, дальней (Магия × 2) – 10. Если значение атаки снижается до 0, атака плевком не достигает цели.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Эта способность позволяет существу быстро восстанавливать любой полученный урон. В конце каждого боевого раунда, если существо получило урон, оно проводит проверку Магии + Тела, добавляет свой уровень Тела к количеству полученных успехов и восстанавливает столько же ячеек урона — сначала критического, потом физического, потом оглушающего. Если существо превысило максимальное значение критического урона, оно ещё не мертво и получает возможность провести проверку Регенерации. Если после этой проверки количество критического урона всё ещё выше, чем его (Тело × 2), то существо умирает.

Регенерация не может залечить всё. Урон мозгу от меткого выстрела (Метко попасть, стр. 42; Метко попасть в жизненно важную часть, стр. 48), магический урон от оружейного источника, урон от Слабости и урон от истощения нельзя вылечить при помощи Регенерации. Если существо получило урон от того, к чему имеет аллергию, то оно может вылечиться, но не может проводить проверки Регенерации, пока контактирует с аллергеном.

Регенерация несовместима с аугментациями. У существ с Регенерацией не могут стоять аугментации, поскольку хирургические надрезы слишком быстро зарастают для проведения имплантации. Существа с аугментациями, получившие эту способность, отторгают аугментации, поскольку способность восстанавливает их существующий генетический шаблон.

СГЛАЗ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Мгновенная

Существа с этой способностью могут насылать несчастья, которые с виду имеют вполне естественную природу. Природа несчастья остаётся на усмотрение ведущего, основываясь на том, что делает цель и что происходит вокруг. Эта способность сама по себе неопасна, но при случае и подходящих условиях может стать таковой. Например, если у вашего автомобиля спустит шину и вас занесёт перед управляемым дроном автобусом, это может весьма плачевно сказаться на вашем здоровье.

Когда существо выбирает кого-либо целью этой способности, проведите проверку Магии + Воли существа против Реакции + Харизмы цели. Если победит существо, считается, что цель получила сбой при проверке. При желании используйте таблицу «Идеи для сбоев» (стр. 233). Если у существа будет 4 или больше чистых успехов, то несчастье считается критическим сбоем — это не просто постыдная оплошность, а потенциальная катастрофа.

СКОВЫВАНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Варьируется	Мгновенная

Паутина, липкая слизь, липкий язык или какая-либо магия позволяет существу с этой способностью прилепить цель к любой поверхности, которую цель касается, включая само существо.

Дистанция этой способности варьируется в зависимости от того, как существо сковывает своих противников. Оно может чем-то выстрелить (видимость), у него может быть липкое тело (касание), или же оно просто может хорошо приклеиваться само по себе (на себя).

Для дистанции видимости существо проводит атаку, используя Магию + Проворство против Атлетики + Реакции. При успешной атаке цель получает состояние Неподвижность. Подпавшая под него цель должна потратить в свой ход сложное действие, чтобы попытаться высвободиться.

Существо атакует на дистанции касания, используя Магию + Проворство против Ближнего боя + Реакции. При успешной атаке цель получает состояние Неподвижность. В этом случае цель приклеена к существу и не может двигаться без предварительного освобождения, в то время как существо может двигаться вместе с целью, если его Сила равна как минимум половине Тела цели. Освобождение описано ниже.

Для дистанции на себя бросок не делается и существо может перемещаться по вертикали и перевёрнутым поверхностям с нормальной скоростью.

Для освобождения от этой способности требуется потратить сложное действие и провести проверку Силы + Тела против Магии + Воли существа. При успехе цель освобождается, при провале состояние Неподвижности сохраняется до следующей попытки освобождения.

СОКРЫТИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Длительная

Существа с этой способностью могут магическим образом спрятаться сами, спрятать других живых

созданий или предметы, которые кто-то разыскивает. Сокрытие накладывает состояние Невидимости (улучшенной), равное уровню Магии существа. В бою необходимо использовать сложное действие Рассмотреть поближе для возможности использования проверки Внимания в попытке обнаружить то, что скрыто. При успехе цель обнаружена этим персонажем до тех пор, пока существо не спрячется вновь, или до конца следующего хода этого персонажа — в зависимости от того, что наступит позже.

Сокрытие можно использовать одновременно на нескольких целях размером со среднестатистического метачеловека (Тело не более 5; Тело выше 5 считается за 2 цели) в количестве, равном Магии существа, или нескольких более маленьких целях (кошки, младенцы, крысы и т. д.) в количестве, равном Магии существа × 5. Сокрытые цели могут видеть друг друга, если это позволяет существо. Эффект действует, пока существо поддерживает его.

СТИХИЙНАЯ АТАКА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Мгновенная

Будь то всполох пламени, ледяное копьё, удар молнии или же порция едких химикатов, существо с этой способностью может сотворить разряд стихийной энергии. Эта способность выбирается с определённым стихийным типом: электричество, огонь, химикаты или холод.

Проведите дистанционную атаку, используя Магию + Проворство существа. Сила урона этой атаки равняется (Магии) ф (тип урона), значения атаки вплотную (Магия × 2) – 2, на близкой дистанции (Магия × 2), средней (Магия × 2) – 8, дальней (Магия × 2) – 10. Если значение атаки снижается до 0, то атака не достигает своей цели. Цель также получает соответствующее состояние в зависимости от типа атаки: Электрошок (электричество), Горение (огонь), Разъедание (химикаты), Заморозка (холод).

СТРАХ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Сложное	Видимость	Особая

Эта способность позволяет существу наполнить душу жертвы всепоглощающим ужасом. Жертва в панике бежит и не останавливается до тех пор, пока не окажется на безопасном расстоянии и за пределами видимости существа, после чего получает состояния Паники и Испуга. Существо проводит встречную проверку Воли + Магии против Воли + Логики цели. Страх длится 1 боевой раунд за каждый чистый успех, полученный существом, а состояния действуют в два раза дольше. Даже когда состояния спадают, цель должна успешно пройти проверку Воли + Логики (Магия существа/2), чтобы собраться с духом и вновь встретиться с существом, которое его так сильно напугало.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ РЕЧЬ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Автоматическое	Видимость	Мгновенная

У некоторых разумных существ, например у тех же драконов, нет сложных голосовых связок. Такие существа при помощи этой способности могут телепатически общаться с теми, кого они видят. Языковые барьеры на эту способность не воздействуют. Это телепатическое общение нельзя обнаружить при помощи технологий, так что существам, общающимся таким образом при использовании технологий, необходим «переводчик», который будет говорить за них. Существо с этой способностью может так «общаться», но цель не может отвечать таким же образом без собственной телепатической способности.

УПРАВЛЕНИЕ ЖИВОТНЫМИ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
А	Сложное	Видимость	Длительная

Некоторые существа могут управлять другими — обычно это простые существа, но не всегда. Поведение должно быть «обычным» для цели: стая птиц не украдёт мотоцикл, но может изрядно его обгадить, следовать за ним или усесться на него. Новые приказы можно отдавать только в том случае, если контролирующее существо находится на дистанции видимости, однако цель продолжит выполнять ранее полученные приказы в течение количества минут, равного Харизме существа. Существо может управлять небольшими животными (кошками, крысами и т. д.) в количестве, равном его Харизме × 5, крупными животными (волками, львами, медведями и т. д.) в количестве, равном его Харизме, или же одним подходящим паранормальным существом. Эту способность нельзя использовать на целях со способностью Разум.

УПРАВЛЕНИЕ ПОГОДОЙ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Видимость	Длительная

Эта способность позволяет существу управлять некоторыми погодными условиями в пределах разумного. Желаемая погода должна быть реалистично возможна в конкретных условиях. Погода меняется постепенно и достигает своего пика, когда существо завершит продолжительную проверку Магии + Воли (10, 30 минут). Вопреки названию способности, существо просто вызывает условия и передвигает в нужном направлении — например, оно может призвать грозу, но не может прицеливаться разрядами молнии.

ФОРМА ТУМАНА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	На себя	Длительная

Эта способность позволяет существу превратиться в облако тумана. Для принятия облика и для выхода из него требуется потратить сложное действие.

При перевоплощении в туман существо превращает себя и все связанные с ним источники, вне зависимости от того, активированы они или нет. В форме тумана существо перемещается со скоростью 5 метров за действие Переместиться или 6 км/ч. Существо может частично управлять своим движением в этой форме, однако ветер с более высокой скоростью воздействует на существо, при его движении в противоположную сторону. Форма тумана позволяет пробираться через различные щели и трещины, если только они не герметичны. Системы защиты от газов, бактерий или вирусов не позволят существу в форме тумана пройти сквозь них. Находясь в форме тумана, существо получает Невосприимчивость к обычному оружию, но при этом считается, что оно имеет умеренную Аллергию на огонь. Если существо столкнётся с веществом, к которому имеет Аллергию или Слабость, оно немедленно примет свой обычный облик. Находясь в форме тумана, существо чувствует всё как обычно, но не может использовать другие свои способности до тех пор, пока не примет обычный облик.

ХВАТКА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Касание	Длительная

Эта способность позволяет существу заглотить цель самостоятельно или погрузить её в сферу, удушая и нанося урон. Это атака Ближнего боя с СУ, равной (Магии) ф (тип урона) и соответствующим стихии эффектами, увеличением значения атаки на уровень Магии, также после атаки цель оказывается в хватке существа. Чистые успехи при проверке атаки Ближнего боя увеличивают урон стандартным образом, а у цели есть возможность провести стандартную проверку Сопротивления урону. Даже если проверка позволяет сопротивляться всему урону, цель всё равно оказывается в хватке. Как только цель в хватке, она получает состояние Неподвижность. В ход цели в хватке существо автоматически наносит указанный выше урон и цель каждый раз может сопротивляться урону. Цель в свой ход может использовать сложное действие, чтобы попытаться освободиться при помощи встречной проверки Силы + Атлетики цели против Магии + Тела существа. При успехе цель освобождается и больше не получает урона от атаки.

Некоторые виды этой способности имеют второстепенный эффект.

Водяная хватка: цель сопротивляется оглушающему урону с СУ, равной (Магии + 2). Это хуже нормального утопления, поскольку существо может оказывать на жертву сильное давление. Если цель теряет сознание от полученного оглушающего урона, она продолжает получать урон, который теперь по правилам становится физическим. Жертва получает состояние Сырость и Утомление I.

Воздушная хватка: цель сопротивляется оглушающему урону с СУ, равной (Магии + 2). Если цель теряет сознание от полученного оглушающего урона, она продолжает получать урон, который теперь по правилам становится физическим. Жертва получает состояние Утомление I.

Земляная хватка: цель сопротивляется физическому урону с СУ, равной (Магии + 2). Жертва получает состояние Утомление I.

Огненная хватка: цель сопротивляется физическому урону и получает состояние Горение, пока находится в хватке + в течение 1 боевого раунда после.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ АУРА

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	На себя	Непрерывная

Это существо окружено полем наносящей урон энергии, которая может принять вид огня, холода, электричества или разъедающей химической субстанции. Способность выбирается с определённым типом стихии. Существо добавляет свою (Магию/2, с округлением в большую сторону) к Силе урона любой атаки Ближнего боя, которую оно проводит. Урон накладывает соответствующее типу стихии состояние — Электрошок (электричество), Горение (огонь), Разъедание (химикаты), Заморозка (холод) — и увеличивает значение атаки на уровень Магии существа.

Успешные безоружные атаки Ближнего боя против существа с энергетической аурой также наносят урон атакующему. Атакующий должен провести проверку Сопротивления урону против Силы урона, равной (Магии) ф существа, и получить соответствующее состояние, связанное с типом стихии (как указано выше). Если в описании существа не сказано иного, эта способность непрерывная и её нельзя отключить.

ЯД

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Автоматическое	Касание	Мгновенная

Существо выделяет токсин (стр. 122), причиняющий другим вред. Обычные характеристики яда — путь введения: инъекционный, скорость: 1 боевой раунд, сила: Магия, эффект: Отравление (Магия) ф, Ошеломление. У некоторых существ могут быть яды с другими характеристиками вроде контактного пути введения, — подобные изменения вы найдёте в индивидуальном описании существа.

ЯДОВИТОЕ ДЫХАНИЕ

ТИП	ДЕЙСТВИЕ	ДИСТАНЦИЯ	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ
Ф	Сложное	Особая	Мгновенная

Эта способность может поразить цель тошнотворным зловонием. Она считается дистанционной атакой с распылением (стр. 117), использующей Проворство + Магию существа со значениями атаки вплотную (Магия), на близкой дистанции (Магия × 2), средней —, дальней —, экстремальной —. Обычные характеристики токсина — путь введения: вдыхаемый, скорость: немедленно, сила: Магия существа, эффект: оглушающий урон, Ошеломление, Тошнота. Броня против этой атаки бесполезна, однако активная химическая герметизация действует как обычно.

УЯЗВИМОСТИ

Не все таинственные способности действуют существу на пользу. Далее описаны уязвимости существ Шестого мира.

АЛЛЕРГИЯ

Как и у персонажей, у многих существ есть аллергия на определённые вещества или условия. Считайте эту способность как отрицательное качество Аллергия (стр. 74).

НЕОБРАЗОВАННОСТЬ

Считается, что у этого существа есть негативное качество Необразованный (стр. 77).

ОСЛАБЛЕННЫЕ ЧУВСТВА

Эффективность одного или всех пяти основных чувств существа ограничена. Обычно ослабленное чувство действует с половинной дистанцией или эффективностью, но может быть снижено ещё больше, вплоть до полной потери этого чувства, что будет указано в описании существа.

ОСОБОЕ ПИТАНИЕ

Существу с этой уязвимостью приходится включать в свой рацион странные или даже экзотические вещества. Типичными примерами является поглощение токсичных отходов, бензина, золота или метачеловеческой плоти. Если в описании существа не указано иного, существу хотя бы раз в день необходимо есть в соответствии с его размером и метаболизмом. Каждый пропущенный день даёт существу накапливающийся штраф –2 к набору кубиков на все действия и снижает уровень Тела на 1. Если уровень Тела достигнет 0, существо умирает.

ОЦЕПЕНЕНИЕ

Некоторые условия или вещества могут вызвать у существа коматозное состояние или анабиоз. Условием может быть отсутствие воздуха или контакт с редким веществом вроде орихалка. Длительность контакта, необходимая для оцепенения, варьируется и указывается в описании существа. Существо быстро очнётся примерно через минуту, после того как условие или вещество будут устранены.

ПОТЕРЯ СУЩНОСТИ

Некоторые существа, в особенности заражённые, не имеют своей Сущности и существуют только за счёт кражи Сущности у других созданий. У них не только нет своей Сущности, но они также медленно теряют украденную Сущность со скоростью единица Сущности каждый лунный месяц на новолуние. Потеря сущности также влияет на Магию существа (стр. 39).

Если уровень Сущности существа снижается до 0, то часики для него тикают. Оно умирает очень неприятной смертью через Тело + Воля дней, если только не поест и не восстановит свою Сущность. Такое существо — голодающий хищник, рыщущий в поисках пропитания и потому крайне опасный. Некоторые способности заражённых ВВЧМЧ лишь ускоряют потерю Сущности. Любая способность существа, не являющаяся автоматической (требующая затрат действия), истощает Сущность заражённых. Каждое использование такой способности ускоряет потерю Сущности на 1 неделю.

СЛАБОСТЬ

У некоторых существ есть слабости, которыми можно воспользоваться, — то, что причиняет им вред больше, чем что-либо ещё. Иногда это какое-либо вещество, будь то дерево, золото или феррокрит. Это вещество наносит существу дополнительный урон, если использовать его в качестве оружия. Увеличьте Силу урона всех атак этим веществом на уровень Магии существа или на 3 (выбирается наивысшее значение). Оружие из материала, к которому существо слабо, преодолевает Невосприимчивость существа. Урон, полученный от вещества, к которому существо слабо, нельзя восстановить при помощи Регенерации или исцеляющей магии — только естественным заживлением. Некоторые слабости — это состояния, а не вещества. Например, василиск уязвим к собственному Окаменению. В таких случаях к проверке сопротивления существа применяется модификатор к набору кубиков для предотвращения состояния, равный уровню Магии существа или –3 (выбирается наивысшее значение).

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Готов управлять хаосом Шестого мира и погрузить в него всех остальных? Ну так за дело, чаммер! Добро пожаловать в Шестой мир!

Для каждого ведущего, хоть новичка, хоть ветерана, ведение игры может показаться сложным, когда приходится разбираться в новых правилах. И в этом нет ничего предосудительного. Быть ведущим сложно — придётся балансировать несколькими игровыми концепциями и элементами одновременно, при этом стараясь сделать игру интересной для игроков. Шевелить мозгами придётся изрядно. Но в то же время это может быть поистине фантастический и ни на что не похожий опыт, благодаря которому вы впоследствии захотите вернуться к игре! Так что первым делом советуем делать акцент на общее веселье — ведь скорее всего, как раз так и будет!

Советы и информация, приведённые в этой главе, достаточно гибки, чтобы их можно было применить к различным приключениям, кампаниям, домашним играм как в Shadowrun, так и к любым игровым встречам.

ЧТО, ДРЕК ЕГО ЗА НОГУ, ДЕЛАЕТ ВЕДУЩИЙ?

Отличный вопрос! В Shadowrun ведущий выполняет несколько критически важных ролей в ходе игровой встречи.

Первым делом ведущий рассказывает историю для игроков и их персонажей. Ведущий ответственен за подготовку и поддержание повествовательной составляющей игры, что в свою очередь позволяет игрокам действовать и переживать события. Рассказываемая история может быть как оригинальной, созданной ведущим, так и чем-то уже подготовленным, от чего он отталкивается, — например, заранее написанное приключение или серия связанных приключений, которые называются кампанией. Так или иначе, именно ведущий ведёт игроков от начала и до конца приключения, описывая все ответвления от основного сюжета, препятствия и сюжетные повороты, и неважно, простенький это сценарий или сложная кампания.

Но давайте не будем забегать слишком далеко. Да, у каждого ведущего свой стиль ведения игры, вырабатывающийся со временем, но именно он должен заинтересовать игроков, подавая им историю или ситуацию. Ведущий — связующее звено между игроками и Шестым миром Shadowrun.

НАЙДИТЕ СВОЙ СТИЛЬ ВЕДЕНИЯ

Shadowrun — киберпанковая фэнтезийная антиутопия, яркая вселенная, где как для ведущего, так и для игроков доступно бесконечное количество комбинаций волнения и возможностей. Основным занятием для ведущего будет подготовка окружения для игроков, предоставление простого описания происходящего и того, как противники реагируют на игроков или как персонажи могут преодолеть препятствия. Это хорошая отправная точка. Ведущий также может обеспечить более глубокое погружение с детальным описанием ситуации, окружения, противников, взаимодействия с персонажами ведущего и, что самое важное, действия! Он может использовать карты или фигурки для отображения персонажей игроков. Правильно подобранная музыка также может создать нужный настрой, как и дополнительные изображения снаряжения, мест и персонажей. Некоторые ведущие могут попросить игроков не выходить из роли на протяжении всей игровой встречи. Впрочем, сработает любая комбинация из всего вышеперечисленного. Главное, чтобы стиль ведения игры не только подходил вам, но и был приятен игрокам.

Во-вторых, ведущий является одновременно врагом, союзником и проводником для игроков. В Shadowrun, да и в любой ролевой игре, ведущий управляет в игре всем, с чем персонажам игроков предстоит столкнуться, что включает в себя (и не ограничивается этим) врагов для сражений, препятствия для преодоления, потенциальных союзников, нейтральных персонажей или предметы, которые могут игрокам помочь. Ведущий постоянно пытается как навредить игрокам, так и помочь им. Любой персонаж в игре, не являющийся персонажем игрока, является персонажем ведущего, и это может быть кто угодно, кто понадобится ведущему. Все персонажи ведущего находятся под управлением ведущего, если только в игру не вступают особые обстоятельства. Вдобавок ведущий ответственен за то, чтобы не только направлять персонажей игроков по сюжету, но и помогать с игровыми правилами и концепциями. К примеру, игроки, в особенности новенькие, порой могут затормозить или расстроиться из-за момента игры, связанного с правилами. Они могут забыть принцип работы определённых игровых механик, и им может потребоваться помощь. Или игроки могут забыть важное правило, что может иметь серьёзные последствия для них, их команды и приключения в целом. Или окажутся в ситуации, из которой, по их мнению, выбраться не могут. Во всех этих случаях задача ведущего — разобраться в ситуации и решить, что делать, будь то в игре или за её пределами.

В-третьих, ведущий — судья и личность, имеющая абсолютный авторитет в игре. Он не только ответственен за продвижение сюжета, создание препятствий для игроков и всё то, о чём мы говорили раньше. Он также главный арбитр, когда речь заходит о правилах игры в ходе игровой встречи. Когда встаёт вопрос об интерпретации правил или когда происходит что-то, что в этих самых правилах напрямую не описано, или при применении правил в любой игровой ситуации, слово ведущего будет решающим. Однако ведущий должен быть благоразумным и осторожным. В конце концов, в игре все должны веселиться.

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ПОДХОД

Разная трактовка правил — одна из самых частых и серьёзных причин конфликтов между игроками и ведущим. С основными моментами затруднений обычно не бывает, но в неоднозначных ситуациях возникают вопросы, например «как фактор А влияет на персонажа Б в конкретных обстоятельствах?». Напряжение возрастает, если от решения ведущего зависит жизнь игрового персонажа, и переходит в открытый конфликт, если игрок и ведущий по-разному трактуют то или иное правило. В любом случае окончательное решение принимает ведущий. Из-за этого игрокам может показаться, что ведущий злоупотребляет своими полномочиями, а это грозит испортить и саму игру, и отношения между игроками. Ведущий может разрешить ситуацию разными способами: например, прийти к временному компромиссу, чтобы сохранить динамику игры, но при условии, что позднее все вместе перечитают правила и договорятся. Важно, чтобы ведущий ко всем игрокам относился одинаково и не использовал свои возможности, чтобы подсобить одному и насолить другому. Ведущему всегда стоит помнить: все игроки должны получать удовольствие, и ваши решения должны быть в первую очередь направлены именно на этот результат.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Халатный подход ведущего к подготовке — практически гарантия того, что игровая встреча закончится быстро и неудачно. Вне зависимости от стиля и мастерства ведущего, базовые принципы подготовки к игровой встрече остаются неизменными.

Первый шаг подготовки:

ИЗУЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Если ведущий придумал собственное приключение, ему достаточно знать основы: откуда игроки начинают и где они должны оказаться в конце (подробные описания необязательны, хоть и желательны). Однако если речь идёт о готовом приключении, ведущий должен прочитать всё приключение полностью. Тщательное ознакомление с материалом позволяет не только выдерживать оптимальный ритм повествования, но и предвосхищать потенциальные проблемы. Например, ведущий знает, что в приключении будет много сражений, однако у персонажей игроков нет серьёзных боевых навыков. В такой ситуации ведущий может слегка

поменять приключение: позволить персонажам обойти угрозу или бросить им вызов такого характера, чтобы пригодились именно их навыки. И кстати, говоря о команде…

Второй шаг подготовки:

ЗНАЙ, КОГО ВОДИШЬ

Игроки тоже готовятся к приключению, например создают собственных персонажей. Ведущему рекомендуется ознакомиться с этими персонажами до начала игровой встречи, если это возможно. Так ведущий сможет заранее внести изменения в приключение, чтобы оно было более подходящим для персонажей игроков, и подготовиться к вопросам, которые так или иначе возникнут в любом приключении.

ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Может показаться, что Shadowrun — да и любая настольная ролевая игра — требует большого количества материалов. На поверку же игровой набор выглядит весьма скромно: кубики для ведущего и игроков, листы персонажей, а также письменные принадлежности, чтобы отмечать изменения в статусе персонажей: например, когда они получают ранения или тратят патроны. Иногда игроки берут с собой книги правил и различные справочники. Блокноты или стикеры бывают весьма полезны, но по большому счёту иметь их необязательно. В целом же для первых игровых встреч можно запастись разнообразными материалами. Время и опыт покажут, что нужно в большей степени, а что нет.

Третий шаг подготовки:

ДЕРЖИ МАТЕРИАЛЫ НАГОТОВЕ

Если ведущий придумал собственное приключение, у него должен быть набор материалов: заметки, карты территорий и помещений, параметры персонажей ведущего, а также компоненты, способствующие погружению в мир игры. Для ведения готового приключения необходима книга этого приключения в бумажном или электронном варианте.

Четвёртый шаг подготовки:

ЗНАЙ, ЧЕГО ИГРОКИ ХОТЯТ И ЖДУТ

Способов игры в Shadowrun много. Некоторые группы предпочитают отыгрывать хладнокровных профессионалов, которые просто хотят выполнить работу и получить за это деньги. Другие представляют собой силы хаоса, которым только дай подорвать устои общества с наибольшей хаотичностью и экстравагантностью. Третьи же изображают из себя порядок в этом несправедливом мире — они знают, что исправить всё не смогут, но готовы сделать то, что в их силах.

Некоторые группы делают упор на историю, другие — на подробные действия. Одним нравится тщательное планирование, вторые предпочитают влетать с размаху и руководствоваться интуицией. Не поленитесь, потратьте время на изучение предпочтений ваших игроков, после чего подстройте игру под них. Не всем в группе могут нравиться одни и те же элементы игры, так что постарайтесь дать всем возможность насладиться тем, что им по душе. Игрокам тоже придётся потрудиться: они должны помочь друг другу добраться до приятных частей игры и проявить терпение в ожидании своего звёздного часа.

Наконец, не забудьте обсудить с игроками уровень комфорта элементов игры. Насколько жестокой должна быть игра? Должны ли романтические отношения быть частью игры? А что насчёт секса? Есть ли какие-то части мира, которые могут затрагивать старые раны реальной жизни, из-за чего их стоит избегать? Без разговоров о таких вещах ничего не узнаешь, и чтобы вас такая ситуация не застала врасплох, советуем открыто об этом говорить, чтобы игра была для игроков местом, где они могут развлечься.

СБОИ И КРИТИЧЕСКИЕ СБОИ

Сбои и критические сбои являются отличной возможностью для ведущего добавить в игру толику остроты, веселья и сюжетных поворотов. Правда, придумать сбой с ходу не так уж и просто. Позвольте вам помочь: в таблице «Идеи для сбоев» вы найдёте примеры как обычных, так и критических сбоев для всевозможных ситуаций в Shadowrun. Последствия ухудшаются в строке слева направо.

РЕПУТАЦИЯ И РОЗЫСК

Пока бегущие в тени занимаются своими делами, они наверняка привлекут к себе внимание, как позитивное, так и не очень. Есть два мерила такого внимания: репутация, показывающая, насколько широко известны деяния персонажей в Шестом мире, и розыск, показывающий оказываемое на персонажей силами правопорядка и другими схожими организациями давление по мере того, как бегущие в тени продолжают совершать нелегальные действия.

РЕПУТАЦИЯ

Репутация бегущего в тени включает в себя всё, что о нём слышали другие. Она может быть как отрицательным, так и положительным числом, что определяет соответствующее отношение к персонажу.

ИДЕИ ДЛЯ СБОЕВ

ОБЫЧНЫЙ СБОЙ

Обратный желаемому исход. Вы осознаёте провал.	Спазм мускулов (–1 ко всем проверкам до конца боя).	Вывих лодыжки (получите состояние Хромота).
Обратный желаемому исход. Вы не осознаёте провал.	Вам что-то попало в глаз. Получите состояние Ослепление I до тех пор, пока не потратите простое действие на прочистку глаза.	Вас узнали. Теперь у вас есть слабый враг, связанный с одним из множества ваших проступков.

ОБЫЧНЫЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) СБОЙ

Вас заметили вершители закона и собираются применить против вас силу, соответствующую вашей угрозе.	Вас узнали. Теперь у вас есть враг, связанный с одним из множества ваших проступков.	Ваш лучший знакомый узнал о ваших недавних проступках. Прежде чем он поможет вам снова, вам придётся загладить произошедшее нюйенами или услугами.
У вас случился небольшой приступ, и вы немедленно теряете сознание (заполните счётчик оглушения).	Все знакомые, связанные с вашей командой, узнали о ваших недавних проступках. Они хотят, чтобы вы очистили своё имя.	Происходит прямо противоположное тому, что вы хотели. Вы не осознаёте провал, если только эффект не немедленный.

СБОЙ В ДИСТАНЦИОННОМ БОЮ

Оружие заклинивает.	Сбоит прицел (–1 ко всем атакам до конца боя).	Обойма заклинивает.
Оружие выпадает из руки.	Преждевременный выброс (вы или другой персонаж в пределах 1 метра получаете урон, равный половине базовой СУ).	Осечка взрывного патрона.

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) В ДИСТАНЦИОННОМ БОЮ

Оружие взрывается (вы теряете основную руку).	Оружие взрывается! Кусок выбивает вам глаз. Получите 2 ф урона (без сопротивления) и состояние Ослепление I.	Вы попали в зеваку. Теперь у вас есть враг. Даже если очевидных зевак рядом нет, пуля проходит через стену и попадает в кого-то.
В вас попадает рикошетом. Получите полный урон + 3 успеха. Вы не совершаете проверку защиты, только сопротивление урона. В напоминание остаётся постоянный шрам.	Огнестрел: все патроны в оружии взрываются. Все в области действия подпадают под атаку. Базовый урон, без проверки защиты, только сопротивление урону. Лук: оружие раскалывается. Глаза уничтожены. Ослепление III. Требуется замена киберимплантами, биоимплантами или новыми органами.	В вашего товарища попадает рикошетом. Полный урон + 3 успеха. Без проверки защиты, только сопротивление урону. В напоминание остаётся постоянный шрам.

СБОЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Слабый хват (–1 к атаке после перехвата).	Потеря оружия (падает у ваших ног).	Оружие повреждено (–1 к базовой СУ).
Потеря оружия (отлетает на 3D6 метров, сделайте бросок рикошета, стр. 114).	Промах (вы или другой персонаж в пределах 1 метра получаете урон, равный половине базовой СУ).	Оружие ломается (–1/2 СУ, с округлением в меньшую сторону).

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) В БЛИЖНЕМ БОЮ

Оружие разбивается, и отлетевший кусок выбивает вам глаз. Получите 2 ф урона (без сопротивления) и состояние Ослепление I.	Оружие ломается. Отлетевший кусок выбивает вашему союзнику глаз. Он получает 2 ф урона (без сопротивления) и состояние Ослепление I.	Оружие ломается. Кусок оружия вонзается в горло персонажу ведущего поблизости и наносит 10 ф урона.
Отдача от силы удара разбивает вам кость предплечья. Получите 3 ф урона. Невосстановимые повреждения предплечья, требуется замена киберимплантом.	Оружие неожиданно отскакивает и попадает вам в бедро, возможно отсекая ногу. Получите 6 ф урона. Невосстановимые повреждения ноги, требуется замена киберимплантом.	Оружие раскалывается. Носитель и все в пределах 2 метров получают 2 ф урона (без сопротивления). Заострённые осколки дают штраф –2 ко всем действиям до их удаления. Удаление наносит 1 ф урона (без сопротивления).

СБОЙ ПРИ ОБЩЕНИИ

Приступ кашля прерывает разговор. Оппонент получает очко преимущества и может перебросить проверку.	Вы неожиданно пускаете ветра. –2 к ближайшим будущим проверкам с этим собеседником.	Вы смеётесь вслух над своим внутренним монологом, тем самым обижая вашего знакомого. –1 ко всем будущим проверкам с этим собеседником
То, что вы произнесли, вызывает у вашего собеседника негативную реакцию. Он получает 2 бесплатных успеха на эту проверку.	Ваш собеседник упомянул что-то, что вас взбесило, и теперь вы относитесь к нему враждебно.	Разговор становится личным, и вы раскрываете ключевую подсказку о своей личности собеседнику.

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) ПРИ ОБЩЕНИИ

Неумышленное оскорбление (цель тут же становится враждебно настроенной к персонажу, потеряйте всю его Лояльность, если он был вашим Знакомством).	Вы подозрительно себя ведёте, из-за чего собеседник теряет к вам доверие и немедленно пытается уйти со встречи как можно скорее.	Вы задеваете болезненную тему из прошлого собеседника, и он немедленно на вас нападает. Если численное преимущество не в его пользу, у вас теперь есть враг.
Собеседник вынуждает вас напасть на него, даже если численное преимущество на его стороне.	Вы раскрываете тайны члена вашей команды. Если он при этом присутствует, он вас слышит. Если нет, он узнаёт об этом от другого источника через день или два.	Разговор становится личным, и вы раскрываете собеседнику ключевую подсказку о своей личности , которую слышат все присутствующие.

СБОЙ ПРИ СОТВОРЕНИИ ЗАКЛИНАНИЯ

Пропущенный жест (+1 к Истощению).	Глюк в памяти (вы не можете сотворять это заклинание в течение 2 боевых раундов).	Заклинание случайно призывает духа с Мощью 1 с соответствующим заклинанию видом. Он немедленно атакует вас.
Отвлёкшись, вы направляете заклинание на другую цель. Измените цель, эффект не меняется.	Не то заклинание. Бросьте кубик и пройдитесь по списку ваших заклинаний (вернитесь в начало, если потребуется). Вы сотворяете заклинание, на которое попали.	Отвлёкшись, вы проваливаете заклинание. +2 к Истощению. Вы случайно призываете духа с Мощью 2 с соответствующим заклинанию видом. Он немедленно атакует вас.

ИДЕИ ДЛЯ СБОЕВ

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) ПРИ СОТВОРЕНИИ ЗАКЛИНАНИЯ

Затуп (вы навсегда забываете сотворяемое заклинание).	Ваше заклинание затрагивает магию крови, что навсегда отмечает вас как её пользователя.	Заклинание теперь воздействует на область или на каждую цель отдельно, если оно уже воздействует на область. Сопротивляйтесь истощению по отдельности за каждую цель на дистанции действия.
Вы открываете слишком широкий канал маны и страдаете от последствий. Снизьте уровень Магии на 1.	Отдача! Вы забываете это заклинание и все заклинания этой категории. Все эти заклинания придётся учить заново.	Вы открываете слишком широкий канал маны и страдаете от последствий. Временно снизьте уровень Магии на 2.

СБОЙ ПРИЗЫВА

Ошибка призыва (Мощь призванного духа на 1 меньше).	Ошибка призыва (не тот вид духа; выбирает ведущий).	Ошибка призыва (дух сопротивляется, как если бы его Мощь была на 1 выше, но появляется с изначальным уровнем Мощи).
Дух появляется свободным и без услуг. Ведущий выбирает его поведение.	Вместе с призванным духом приходит другой. Ведущий выбирает вид этого духа и его поведение.	Ошибка призыва (дух сопротивляется, как если бы его Мощь была выше в 2 раза).

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) ПРИЗЫВА

Дух появляется свободным, но соединён с вами духовно. Он питается вашей Сущностью (также снижая Магию), если только вы не поможете ему найти Сущность для пропитания. Если вы или кто-то другой попытается уничтожить или изгнать духа, вы теряете Сущность в количестве, равном его нынешнему уровню Сущности в момент уничтожения или изгнания.	Вместо того чтобы призвать одного духа, вы разрываете преграду между материальным планом и родным миром призываемого духа. Мощь врат в 3 раза больше Мощи духа, которого вы пытались призвать. Пока врата открыты, они дают проход духам того же вида, с уровнем Мощи не больше, чем у врат. Чтобы закрыть врата, вы должны изгнать их, как если бы у врат было количество успехов, равное их Мощи.	Всё хорошо! Шутка. Призванный вами дух притворяется, что всё в порядке, но действует свободно и пытается освободиться. Освободившись, он выполняет собственные желания и задачу (по выбору ведущего), но при этом имеет след призывателя.
Вы призываете духа, связанного с магией крови, и навсегда отмечены как её пользователь.	Группа из 1D6 духов приходят вместе с призванным вами духом. Они все связаны с призывателем, но в нашем мире ведут себя как дикие. Они связаны с аурой призывателя, и их действия ведут к нему.	Появившийся дух — свободный, с Мощью выше на 4. Сделайте соответствующий бросок сопротивления и увеличьте Истощение. Если дух не под контролем, он немедленно требует вашего подчинения. Если вы откажетесь, он нападает на вас или становится вашим врагом.

СБОЙ В МАТРИЦЕ

Пропускная способность канала уменьшается. Приказы задерживаются на 1 боевой раунд.	Замедление связи. Снизьте показатель инициативы на 3.	Прерывание связи. Немедленный демпшок или потеря связи.
Вирусная отдача. Снизьте уровень одной характеристики в Матрице на 1 до починки.	Коза! Короткое замыкание в деке цепляет вас и каждого, кто к ней прикасался, что даёт состояние Электрошок.	Вирусная отдача. Снизьте уровни всех характеристик в Матрице на 1 до перезагрузки.

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) В МАТРИЦЕ

Искры летят! Вашу деку коротит. Вам нужно провести продолжительную проверку Инженерного дела + Логики (10, 1 час) для починки.	БОС вас заметил. Вне зависимости от вашего нынешнего значения показателя надзора, БОС устраивает на вас облаву. Агенты Матрицы прибудут через 2 боевых раунда, а в реальном мире поблизости от вас высадится команда через 2 минуты (или же вас начнут выслеживать при помощи спутника, если вы в захолустье).	Вас опознали как известную угрозу, ваше место и аватар занесены в базу БОСа. Вы начинаете с показателем надзора 20 каждый раз, когда входите в Матрицу. Вам придётся менять базовый код вашей деки и изменить ваш аватар при помощи продолжительной проверки Инженерного дела + Логики (20, 1 час) для исправления проблемы.
Другой хакер необычайно зол на вас. Теперь у вас есть враг, который будет мешать вам и вашей команде, пока вы не разберётесь с этой проблемой.	Ваши действия затронули корни Матрицы, и вы поглощаете часть кода в свою деку. Ваш след в Матрице похож на след техноманта. Если вы являетесь техномантом, вас легко вычислить (достаточно 1 успеха при проверке Внимания в Матрице).	Искры летят! Вашу деку окончательно коротит. Теперь это электронное пресс-папье. Надеемся, что замена у вас есть. Вы получаете демпшок и состояние Электрошок.

СБОЙ ПРИ ВОЖДЕНИИ

В ветровое стекло/сенсоры что-то попало и напугало вас. –1 к следующей проверке.	Объект на пути (проверка аварии, порог Управляемости + 1).	Спущенная шина, заклинивший вентилятор, лопнувший элерон, остановившийся мотор и так далее. В скором времени вы из-за чего-то остановитесь.
Через батарею или топливный бак пролетел камень. Энергия вытягивается в течение 10 боевых раундов. Для починки требуется продолжительная проверка Инженерного дела + Логики (12, 1 час).	Вы отвлеклись! Все проверки получают –2 к набору кубиков до окончания столкновения.	Что-то разбивает ветровое стекло. Те, кто сидят на переднем сидении, сопротивляются 3 ф проверкой Тела. Пассажиры на заднем сидении сопротивляются 2 ф проверкой Тела. Ветрового стекла нет. Починка требует затрат в виде 5% от стоимости транспорта.

СБОЙ (КРИТИЧЕСКИЙ) ПРИ ВОЖДЕНИИ

Потеря управления: автоматическая авария, транспорт не подлежит восстановлению. Все внутри сопротивляются урону от аварии, основываясь на последней скорости.	Местные власти идентифицировали ваш транспорт и следят за ним при помощи дрона или спутника. Следующее ваше место парковки под угрозой.	Треснул вал, сломалось крыло, сгорел мотор, пробился корпус и так далее. Починка требует затрат в виде 20% от стоимости транспорта или 10% и продолжительной проверки Инженерного дела + Логики (10, 1 день). Для таких починок требуется большой цех.
Через батарею или топливный бак пролетел камень, вызывая немедленный взрыв, по силе равный гранате, взорвавшейся посреди транспорта. В укрытие!	Вы попали под перекрёстный огонь. Вокруг вас начинается перестрелка и вы оказались в самом её эпицентре. Последствия могут вас преследовать и после боя.	Ошибка распознавания личности. Ваш транспорт идентифицировали как принадлежащий прайму с дурной славой. Информация о местоположении транспорта передаётся в Матрицу, привлекая к нему всех врагов этого прайма.

На репутацию влияют определённые действия бегущего в тени в ходе всей игры. В отличие от розыска (см. далее), вы зарабатываете репутацию сразу после соответствующих действий, после чего распределяете (можно не поровну) между членами команды — плохие или хорошие решения одного не всегда влияют на репутацию его товарищей. Советы по увеличению или снижению репутации можно найти в таблице «Изменения репутации», но их необходимость остаётся на усмотрение ведущего — в конце концов, именно ведущий решает, достаточно ли заметны были определённые действия и могут ли быть от этого последствия.

Конечно же, абсолютно всё, что может повлиять на репутацию бегущего в тени, учесть невозможно, так что в таблице действительно скорее примеры, нежели строгий список.

Репутация может повлиять на модификаторы розыска (см. далее) и социальные взаимодействия. Когда ваша репутация +10 или выше, вы получаете преимущество в начале социального взаимодействия с представителями правопорядка, обычными жителями и другими бегущими в тени. Когда вы взаимодействуете с закоренелыми преступниками, неважно — организованными или нет, они получают преимущество, поскольку не уважают вас. Когда ваша репутация –10 или ниже, то получается обратный эффект — представители

ИЗМЕНЕНИЯ РЕПУТАЦИИ

ДЕЙСТВИЕ	ИЗМЕНЕНИЕ РЕПУТАЦИИ
Участвовал в потасовке, стоившей жизни зеваке	–1
Участвовал в потасовке, стоившей жизни нескольким зевакам	–3
Был замечен за убийством офицера правопорядка	–2
Причинял вред нуждающимся	–1
Похитил или пытал невинного ради достижения своих целей	–1
Нарушил условия сделки с мистером Джонсоном	–1
Оказывал медицинскую помощь раненым зевакам	+1
Делился деньгами с бедными горожанами	+1
Делал скидку на услуги людям, не находящимся в правящем положении	+1
Сдержал давнее обещание без платы	+1
Разрешил потенциально опасную ситуацию	+1
Спас от беды известную популярную личность	+2

правопорядка, обычные жители и другие обитатели получают преимущество в начале социального взаимодействия с вами, в то время как вы получаете преимущество в начале социального взаимодействия с закалёнными преступниками, как из организованной преступности, так и нет.

РОЗЫСК

Розыск показывает, насколько сильно бегущий в тени чувствует, как представители правопорядка и им подобные дышат ему в затылок. Поскольку бегущие в тени обычно совершают какое-то преступление, всегда есть шанс повышения розыска. В конце каждой игровой встречи ведущий совершает бросок 2D6, подводя итоги этой встречи. Если результат 9 или больше, все бегущие в тени повышают свой розыск на 1. Если сумма равна 15 или выше (см. параграф «Модификаторы розыска» и соответствующую таблицу ниже, чтобы узнать, как такое могло произойти), все бегущие в тени увеличивают своё значение розыска на 2.

МОДИФИКАТОРЫ РОЗЫСКА

Цель задания, как и подход бегущих к её выполнению, помогает решить, насколько вероятно повышение розыска. За особо умные решения можно получить награду.

Отрицательные модификаторы нужно комбинировать с положительными, чтобы получить средний модификатор розыска перед тем, как ведущий совершит проверку розыска. Если общий модификатор розыска –4 или ниже, то проверка розыска не может быть успешной. Вместо броска ведущий выдаёт каждому бегущему в тени +1 к репутации в награду за умелое и тихое проведение работы.

Заметьте, что у репутации есть различные пороги. Плохая репутация будет идти за вами, даже если вы в хорошей команде, в то время как хорошую репутацию можно легко испортить работой не с теми людьми. Да, это не очень честно, но обычно восприятие работает именно так.

МОДИФИКАТОРЫ РОЗЫСКА ЗА ВСТРЕЧУ

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ	МОДИФИКАТОР РОЗЫСКА
Грубое насилие	+1
Убийство	+1
Враждебный контакт с богатой и/или известной личностью	+1
Прямой контакт с низшим драконом	+1
Прямой контакт с великим драконом	+2
Освещение действий бегущих в СМИ (в т. ч. стрим в Матрице)	+1
В команде есть один или несколько бегущих с репутацией выше 10 или ниже –10	+1
ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ	**МОДИФИКАТОР РОЗЫСКА**
Бегущие выполнили незаконное действие, не привлекая внимания	–1
Мистер Джонсон воспользовался своими связями, чтобы замять детали забега	–1
Бегущие дали достаточную взятку, чтобы о произошедшем молчали	–1
Бегущие воспользовались или обрели связь среди правоохранительных органов для помощи с розыском	–1
У бегущих достаточно хорошая репутация, чтобы слухам об их причастности к чему-то дурному не верили	–1
В команде есть один или несколько бегущих в тени с репутацией в промежутке от –5 до 5	–1

ПРИМЕНЕНИЕ РОЗЫСКА

Эффекты розыска вы можете найти в одноимённой таблице. Если в команде у бегущих различаются значения розыска, то используйте наивысшее.

ЭФФЕКТЫ РОЗЫСКА

ЗНАЧЕНИЕ	ЭФФЕКТ
0–3	Нет эффекта.
4–6	Время реагирования правоохранительных органов снижено на 25%.
7–9	Время реагирования правоохранительных органов снижено на 50%.
10	При достижении бегущими этого уровня ГРЕХ с самым низким рейтингом в команде помечается как принадлежащий преступнику и активирует сигнал тревоги при использовании.
11–13	На вызовы, касающиеся бегущих, отвечают два дополнительных офицера правопорядка.
14–16	Бегущие попадают в список особо опасных преступников правоохранительных органов, «большой десятки» или крупной страны — им регулярно придётся избегать их преследования. Преследование может происходить на межнациональном и межкорпоративном уровне в зависимости от интернациональных/интеркорпоративных соглашений.
17+	Увеличивается давление со стороны силы на предыдущем уровне. Высылаются элитные отряды (Красные самураи или Дикие коты Сиу). Преследование проводится за границами, поскольку преследующие действуют в качестве отрицаемых кадров.

СНИЖЕНИЕ РОЗЫСКА

По мере накопления значения розыска вам наверняка захочется снизить его прежде, чем дело действительно запахнет жареным. К счастью, игрокам доступно несколько способов.

Связаться со знакомым

Для этого игроку нужно Знакомство в силах правопорядка или корпоративной охране со Связью 3 или выше. Игрок может попросить большую услугу у Знакомства — купить часть записи, сгладить проблему с вышестоящим представителем и так далее. Это требует затрат социального кредита со Знакомством и снижает его Лояльность на 1. Взамен игрок с этим Знакомством, а также все игроки, которым игрок хочет оказать эту услугу, снижают свой розыск на 2.

Дать взятку

Так работает мир! Деньги смазывают колёса… всего, что есть. За каждую 1 000 нюйен розыск снижается на 1 у одного персонажа, но можно потратить достаточно денег для снижения розыска у нескольких.

Залечь на дно

Какое-то время вы не работаете, чтобы розыск сам снизился. За каждый игровой месяц, пока вы не выполняете работу бегущего в тени, ваш розыск снижается на 1. Максимально вы можете таким образом снизить розыск на 3 за один игровой год.

Найти козла отпущения

Для этого варианта требуется чуть больше креативности со стороны игроков и решение ведущего. Бегущие в тени могут попытаться спихнуть вину за одно из своих предыдущих преступлений на кого-то другого. Для этого потребуются проверки Обмана и, возможно, Скрытности, а также другие связанные проверки, чтобы разместить улики в нужном месте и заставить других поверить в то, что вы рассказываете. Снижение розыска за это действие варьируется в зависимости от действий, но равно как минимум 3.

Если розыск снижается до 10, эффект этого уровня в этот раз не активируется снова. Если он уменьшается до 9 или ниже, то эффект при розыске 10 происходит вновь при его достижении.

УЛУЧШЕННЫЙ РОЗЫСК

Базовая модель розыска включает в себя единое значение, покрывающее собой все способы получения розыска игроками, однако ведущий может дать игрокам несколько значений розыска, основываясь на различных типах организаций, которых игроки могут разозлить. Есть множество способов создания нескольких категорий розыска — можно разделять по типу организации (правопорядок, организованная преступность, корпорации, правительства), географическому региону или даже по отдельным корпорациям и странам. Ведущий может создать систему, которая подходит ему, или же не заморачиваться и оставить единое значение розыска для каждого игрока.

Если используете несколько значений розыска, в конце игровой встречи совершайте бросок на добавление розыска для организаций или категорий, затронутых в этом конкретном забеге. Например, если игроки работают в Сиэтле и ведущий классифицирует розыск географически, то в конце игровой встречи увеличится розыск в Северной Америке, но не на других континентах.

По мере использования большего количества категорий розыска ведущему стоит уменьшить промежутки эффектов Розыска, указанные в таблице. Можно сменить 1–3, 4–6 и так далее на 1–2, 3–4 или даже оставить одно число на один уровень.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗНАКОМСТВ

Знакомства могут помочь бегущим в тени практически на любом этапе забега, так что их отслеживание — важная часть работы ведущего. Как и в большинстве аспектов ведения игры, нужно соблюдать определённый баланс: ведущему не стоит быть столь скупым на новые знакомства для персонажей игроков, но в то же время не стоит быть столь щедрым, чтобы игроки всего за пару забегов обзавелись знакомством, скажем, с великим драконом Лофвиром. Далее приведены примеры награждения и улучшения Знакомств.

ЗНАКОМСТВА ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРИМЕРНО НА ТОМ ЖЕ УРОВНЕ, ЧТО И ИГРОКИ

В таблице «Уровни навыков» на стр. 98 вы найдёте соотношение уровня навыка и его применения. Такую же систему можно использовать вкупе с описанием уровней Знакомства на стр. 51, чтобы определить, в каких кругах игроки

крутятся. Например, с уровнем навыка 4 (профессионал) персонаж может хорошо взаимодействовать с лидерами банд и даже мэрами, но вот уровни Знакомств выше 7 для него будут недоступны. Даже если ему и *довелось* повстречать таких личностей, это будет весьма редким событием для персонажа с уровнем навыка 4, поскольку высокоуровневым Знакомствам абсолютно не нужны неквалифицированные личности в виртуальной картотеке — у топ-менеджера мультинациональной корпорации полно таких ребят на службе, и скорее всего, он не станет искать таких же людей, от просьб которых потом не отбиться.

ПЕРСОНАЖИ ДОЛЖНЫ ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ЗНАЧИМОЕ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЗНАКОМСТВО

Получение Знакомства — это не только обмен приветствиями или передача бармену 20 нюйен на лапу. Персонажам нужно сделать что-то значимое — например, успешно и честно закончить забег, не дать пострадать тому, о ком они беспокоятся, или же показать себя хорошим потенциальным бизнес-партнёром. Такие действия могут помочь обзавестись Знакомством. Чем выше значение Связи знакомства, тем больше персонажу придётся постараться, чтобы им обзавестись.

ПЕРСОНАЖИ ДОЛЖНЫ АКТИВНО ВЫСТРАИВАТЬ ЛОЯЛЬНОСТЬ

Используйте игру для того, чтобы подтолкнуть персонажей игроков к повышению Лояльности знакомого. Пускай знакомый попросит об услуге или окажется в трудной ситуации, чтобы персонажи могли ему помочь. Лояльность полезна не только тем, что позволяет персонажам игроков получать информацию бесплатно, но она также может снизить их розыск (см. стр. 236). Дайте персонажам возможность увеличить Лояльность, чтобы при необходимости они могли ею воспользоваться.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРИМЕРЫ ЗНАКОМСТВ НА СТР. 212 И СОЗДАВАЙТЕ СВОИ

Примеры знакомых — отличная отправная точка, но не стесняйтесь создавать собственные Знакомства по мере того, как бегущие в тени встречают различных созданий. Разнообразие личностей в Shadowrun делает Шестой мир непохожим на другие и придаёт красок, так что создавайте знакомства, которые лишь приукрашивают создаваемую вами обстановку и рассказываемую вами историю.

ОХРАНА, СЕНСОРЫ И СКАНЕРЫ

Когда речь заходит о создании препятствий на пути игроков, помните, что главной целью игры всё же является получение веселья. Игрокам зачастую весело тогда, когда перед ними ставят задачи сложные, но не невозможные. Создание тяжёлых ситуаций, которые при этом не являются непреодолимыми, — основа для всех ситуаций, когда вы противопоставляете охрану и игроков.

Для игры в Shadowrun стоит запомнить один из критически важных законов, а именно — третий закон Ньютона. На всякое действие всегда найдётся противодействие. Или, если вы предпочитаете заменить умные слова на выпендрёжность Бродвея, всё, что вы можете делать, охрана тоже может, и зачастую лучше. У персонажей игроков есть свои сильные стороны, но у ведущего всегда есть как минимум два варианта планирования препятствий для них. Во-первых, помните, что в Шестом мире к решению проблем есть множество подходов, так что поиск этого самого подхода, основываясь на сильных сторонах персонажей, может бросить им вызов. Во-вторых, вы всегда можете вышибать клин клином — кто-то столь же одарённый может противостоять персонажам игроков, и тогда останется лишь наблюдать, кто из двоих выйдет победителем.

Подготавливая охрану, не забывайте о способах нападения на игроков — в ближнем бою, на дистанции, при помощи магии и духов из астрала, через Матрицу и так далее. Если игроки с лёгкостью проходят сценарий, то найдите слабое место и нанесите по нему удар. Если же им слишком сложно, поставьте перед ними препятствия, которые они смогут преодолеть.

УРОВНИ ЗОН БЕЗОПАСНОСТИ

Профессиональный рейтинг отрядов пешек — отличный способ определить, каких охранников можно послать. Уровень зоны безопасности выполняет ту же функцию. Ведущий при необходимости всегда может что-то изменить, однако эти уровни показывают, с чем бегущие в тени могут столкнуться и что ведущему следует подготовить, когда игроки попытаются пробраться туда, куда им соваться не стоит.

Эти уровни относятся к жилым кварталам, микрорайонам или одиночным зданиям.

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ Е

В зоне Е нет организованной охраны, во многом потому что обычно охранять тут нечего. Копы тут не патрулируют и не будут отвечать на вызовы о преступлениях, совершённых в таких зонах. Даже банды не выставляют тут охрану, поскольку такие зоны — это долбаные пустоши, где действительно нечего защищать. Такие зоны — это забытые уголки мира, где можно найти гулей и парасуществ.

Виды охраны: нет.

Стандартные силы безопасности: нет.

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ Д

Главное различие между уровнями Е и Д в том, что в зонах Д всё же кто-то живёт, порой даже в настоящих многоэтажках. Условия тут плохие, ресурсов мало, так что власть имущим по большей части на эти зоны плевать. Полицейских патрулей практически нет, однако органы правопорядка отвечают на вызовы тех, у кого есть ГРЕХ. По большей части здесь приходится уживаться именно с контролем

банд — в зонах уровня Д их достаточно много, и зачастую они не очень рады чужакам.

Виды охраны: полиция приезжает небыстро, банды реагируют куда активней. Практически отсутствует поддержка магией или из Матрицы.

Стандартные силы безопасности: два патрульных полицейских (профессиональный рейтинг 3) либо пять или шесть членов банды (профессиональный рейтинг 1) плюс 1 командир.

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ Г

Такие области не то чтобы «хорошие», но здесь достаточно корпоративных дронов, чтобы ответственные за зону в случае чего всё же высылали полицейских. Патрули проходят примерно два раза в день, расследования проводятся поверхностно, а офицеры тут и вовсе неопытные. Банды здесь всё ещё достаточно активны, но действуют уже осторожней, понимая, что полиция, скорее всего, будет отвечать на их агрессию.

Виды охраны: полиция приезжает в течение 20 минут, банды действуют осторожно. Практически отсутствует поддержка магией или из Матрицы.

Стандартные силы безопасности: два патрульных полицейских (профессиональный рейтинг 3) или четыре члена банды (профессиональный рейтинг 1) плюс 1 командир.

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ В

Это достаточно хорошие зоны, где корпорациям приходится думать об угрозе репутации. Чего-то поистине ценного здесь не найти, но преступникам тут шастать спокойно не дают, иначе корпорации будут выглядеть неэффективными и слабыми, что волнует сильнее защиты местных жителей. Для большинства корпораций замена жилья стоит куда дороже, чем замена низкоуровневых рабочих, так что к порче имущества они относятся серьёзно. Патрули проходят каждый час или два, активность банд низкая, и действуют они куда менее агрессивно, чем в зонах Г и Д. А вот у организованной преступности в таких зонах обычно есть опорные пункты, так что стоит проявить осторожность, если какая-то группа проявит интерес к определённой собственности.

Виды охраны: полиция приезжает в течение 15 минут; духов (Мощь 2–3) отправляют расследовать происшествия с агрессивным применением магии. Удалённые пауки в Матрице (профессиональный рейтинг 3) могут расследовать особо активные попытки взлома.

Стандартные силы безопасности: четыре патрульных полицейских (профессиональный рейтинг 3) или три члена организованной банды (профессиональный рейтинг 4).

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ Б

Вот здесь корпорации проявляют больший интерес. В жилых секторах с этим обозначением живут те, кто всё ещё заменим, но чья замена весьма утомительна. Промышленные и коммерческие сектора такой категории зарабатывают деньги — здесь вы не найдёте секретных прототипов, но тут либо хорошо идёт бизнес, либо производится то, что позволяет корпорации зарабатывать. Зависит ли существование корпорации от безопасности зоны Б? Нет. Потому у неё такой уровень. Однако корпорациям *хотелось бы* безопасности, поэтому они выделяют ресурсы на её поддержание, что обычно включает круглосуточную охрану.

Преступления в таких зонах находятся вне юрисдикции уличных банд, в то время как организованная преступность тут заседает плотно. Свои высококлассные делишки они проворачивают в более высокоуровневых зонах, но вот у приносящих доход бунраку или салонов азартных игр зачастую именно такой уровень защиты.

Виды охраны: местная постоянная охрана, в течение 10 минут приезжает подкрепление, включая магическую поддержку (два духа с Мощью 4). Пауки в Матрице (профессиональный рейтинг 4) регулярно проверяют инфраструктуру в области.

Стандартные силы безопасности: четыре полицейских/офицера охраны и 1 командир на месте (профессиональный рейтинг 3); ещё четыре офицера (профессиональный рейтинг 3) и 2 офицера спецназа (профессиональный рейтинг 5) в оперативных группах. Пять членов организованной банды и один командир на месте (профессиональный рейтинг 4).

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ А

По мнению корпоративных воротил, именно здесь живёт большая часть населения мира — в уютных районах с регулярными полицейскими патрулями и быстрым реагированием. На самом же деле это первый уровень для элиты этого мира — примерно одна четверть или треть населения живёт в зонах уровня А или выше. Патрули порой сопровождают (примерно раз в день) духи и дроны.

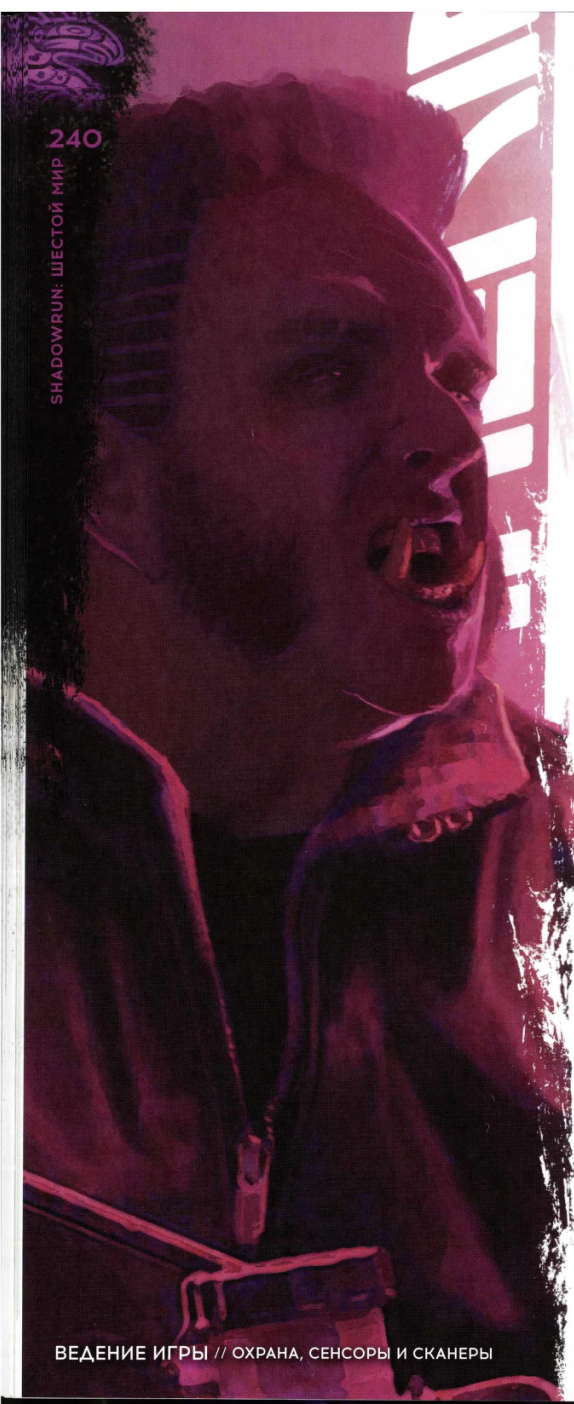
Организованная преступность в наличии, но старается быть чистенькой, походить на корпорации и рукоприкладством не злоупотреблять. Это лишь усложняет работу для бегущих в тени, поскольку используемая в таких местах охрана достаточно незаметна и хорошо выполняет свою работу, оставаясь при этом в тени. Из зон с уровнем А вывозятся нелегальные наркотики в довольно больших количествах, будучи упакованными так, чтобы их не распознали.

Виды охраны: духи (Мощь 4–5) и дроны (РУ 4–5) периодически наблюдают за астралом и Матрицей. Патруль охраны проходит каждые пять минут.

Стандартные силы безопасности: шесть полицейских/офицеров охраны и 2 командира на месте (профессиональный рейтинг 3); четыре офицера спецназа и командир (профессиональный рейтинг 5) в оперативных группах. Возможен вызов нескольких групп. Шесть членов организованной банды и два командира на месте (профессиональный рейтинг 4).

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ АА

Торгаши с чёрного рынка буквально мечтают об этих зонах. Здесь в одном жилом блоке достаточно дорогой электроники, чтобы месяцами кормить дилера. Самое сложное — заполучить товар, чему



охрана совсем не способствует. Духи и дроны появляются по несколько раз в день, обычные патрули ходят регулярно, а на экстренный вызов прибегает чуть ли не целая армия.

Некоторые боссы организованной преступности проживают в АА-районах, но в целом они считаются хорошими жителями, что платят налоги и полагаются на всё тех же представителей закона, что и остальные, да и откликаются на их вызовы столь же скоро. Иногда АА-защита прикрывает что-нибудь крайне требовательное в плане деликатности вроде лаборатории по производству наркотиков. В таких случаях охрану назначают боссы самостоятельно, поскольку вызывать копов по делу ограбления нарколаборатории, мягко говоря, странненько.

У некоторых магических исследовательских комплексов и центров данных Матрицы также в наличии защита уровня АА, которая больше налегает на магическую или виртуальную сторону соответственно.

Виды охраны: два духа (Мощь 5–6) и дроны (РУ 5–6) периодически наблюдают за астралом и Матрицей. Патруль охраны проходит через каждые пять минут. Возведены как магические, так и физические барьеры.

Стандартные силы безопасности: четыре элитных члена корпоративной охраны и один командир на месте (профессиональный рейтинг 7); шесть офицеров спецназа и два командира (профессиональный рейтинг 5) в оперативных группах. Возможен вызов нескольких групп. Восемь членов организованной банды и четыре командира на месте (профессиональный рейтинг 4).

УРОВЕНЬ БЕЗОПАСНОСТИ ААА

Тут всё очень серьёзно. Поскольку это наивысший уровень безопасности, ожидайте, что в ход пустят всё, что только можно. Присутствует магическая, виртуальная и реальная охрана, а оперативники хорошо натасканы и дурью не маются. У корпораций есть все деньги мира, и с их помощью они всячески стараются обезопасить эти зоны.

Виды охраны: постоянное наблюдение в астрале и Матрице. Духи с Мощью от 6 и выше, дроны с рейтингом устройства от 6 и выше. Охранные пауки мирового уровня работают вместе с БОСом для охраны области. Возведены как магические, так и физические барьеры.

Стандартные силы безопасности: восемь элитных членов корпоративной охраны и два командира на месте (профессиональный рейтинг 7); четыре члена высококлассного спецназа и два командира (профессиональный рейтинг 9–10) в оперативных группах. Возможен вызов нескольких групп.

ЗАПЕРТЫЕ ДВЕРИ И ДРУГИЕ МЕХАНИЗМЫ

Существуют способы не дать пробраться другим туда, куда им не следует.

ДВЕРИ И ОКНА

У дверей значение Крепкости начинается с 5. В более хороших районах и офисах значение 7–9.

У стекла значение Крепкости 2, но это только в дрекмовых районах. Когда же дело серьёзное, то значение повышается до 9–11. У всех окон со значением Крепкости 4 и выше есть отражающее покрытие, которое можно удалённо включить и выключить, тем самым не позволяя магам видеть происходящее внутри.

ЗАМКИ

Механические замки можно встретить только в самых низкотехнологичных и бедных районах. Большинство считает их миленькими, в то время как другие говорят, что их легко отстрелить. Их можно взломать при помощи набора отмычек и проверки Инженерного дела + Проворства с порогом, равным рейтингу замка. Автовзломщик добавляет +1 к вашему набору кубиков.

Несколько сложнее взломать **электронные ключи**, у которых специально скалиброванный резистор замыкает замок. Для взлома такого замка требуется электронный набор, а также проверка Инженерного дела + Проворства (рейтинг замка).

Магнитные замки — самые популярные в Шестом мире. Они часто подсоединены к системе, которая записывает каждое открытие и закрытие двери. Открываться они могут различным образом в зависимости от дизайна: ключ-картой, биометрикой, последовательностью чисел, бесконтактной картой и прочим. Процесс зависит от вида замка, но первый шаг одинаковый — сначала нужно снять коробку, что защищает внутренний механизм, для чего требуется продолжительная проверка Инженерного дела + Проворства (рейтинг замка × 2, 1 боевой раунд). Как вариант, её можно попросту отломать — считается, что у коробки значение Крепкости, равное удвоенному рейтингу замка.

Следующий шаг зависит от типа доступа. У **кнопочной панели** необходимо перепрошить внутренние схемы при помощи продолжительной проверки Инженерного дела + Проворства (рейтинг замка × 2, 1 боевой раунд). Можно вместо этого использовать секвенсор — в таком случае это встречная проверка между рейтингом секвенсора и рейтингом магнитного замка. Такой же процесс можно использовать для **считывателей карт**, но есть и другой вариант — можно воспользоваться магнитным ключом доступа (стр. 278) при помощи встречной проверки между рейтингом магнитного ключа и рейтингом магнитного замка. **Биометрические считыватели** бывают разными — сканеры отпечатков, распознаватели голоса, сканеры дыхания, клеточные сканеры, сканеры ДНК и распознаватели лиц. Основной способ их обхода — иметь копию образца, который нужно сканировать: клеточный формирователь (стр. 278) для отпечатков, дубликатор сетчатки (стр. 285) для сканеров сетчатки или голосовой модулятор (стр. 282) для распознавателей голоса. Сканеры дыхания, клеток и ДНК несколько более сложные. Во-первых, вам потребуется правильный образец, который нужно сохранить при помощи химикатов, что можно сделать в химической мастерской при помощи продолжительной проверки Биотехнологий + Логики (5, 1 час). Для сканера лица потребуется само лицо, так что фотография тут не поможет. Не думайте, что сможете намудрить и просто кому-нибудь лицо оторвать, — это нарушает структуру костей и мускулов. Можно воспользоваться косметикой или маскировочным набором, используя встречную проверку Обмана + Харизмы против рейтинга устройства сканера. Также можно использовать магию, если у неё есть физический компонент. Чистые успехи при проверке Сотворения заклинания станут порогом для рейтинга устройства.

СЕНСОРЫ И СКАНЕРЫ

Сигнал тревоги — форма пассивной охраны, представляющая собой один из наиболее базовых элементов системы охраны. Он сообщает страже, охранным хакерам/риггерам или удалённым системам слежения о том, что что-то не так и с этим нужно разобраться. Сигнал тревоги может быть тихим и оповещать только охрану или полицейских, чтобы застать непрошеных гостей врасплох, или же по всему зданию может начаться мерцание огней и раздастся громкий предупреждающий вой. Могут сработать отдельные части охранной системы вроде пожарного выхода, активирующего предупреждающий звонок при открытии. Многие сигналы тревоги, в особенности на дверях и окнах, работают при помощи электрической цепи, которая включает тревогу, если дверь или окно открыть или взломать. Для отключения тревоги требуется продолжительная проверка Инженерного дела + Проворства (5, 1 минута), хотя определённый дизайн может повысить сложность испытания.

Проволока — один из самых примитивных видов охранных сканеров. Обрыв проволоки зачастую активирует какую-нибудь систему тревоги, оповещающую службу безопасности, однако он также может активировать различные автоматические охранные системы. В особо редких случаях проволоку используют, чтобы навредить цели, для чего зачастую поперёк потенциального входа натягивается мононить. Если персонаж проваливает проверку Внимания, он натыкается на проволоку и активирует её эффект. Это может быть активация сигнала тревоги или получение урона. Колючая проволока наносит 2 ф урона, электрическая проволока наносит 3 о урона, а мононить наносит 4 ф урона.

Лучи используются в качестве сигнала тревоги по периметру или поперёк входа. Лучи состоят из излучателей (видимых или инфракрасных), зеркал и лазерных детекторов. Если луч света прерывается чем-то, что через него проходит, то активируется сигнал тревоги. Эти системы могут быть очень сложными, требуя от двух до двадцати или более зеркал и рефлекторов для направления луча света в желаемое место. Для того чтобы заметить луч, требуется проверка Внимания + Интуиции (2) для видимых лучей или с порогом 3 для инфракрасных лучей. Лазерные лучи легче заметить в дыму или при разбрызгивании аэрозоля, что снижает порог до 1. Чтобы протиснуться через лабиринт лазеров, требуется проверка Атлетики + Проворства против

установленного ведущим порога. Лучи также можно обдурить, одновременно направив сменные излучатели лазеров необходимой мощности на каждый детектор системы, для чего требуется такая же проверка Атлетики + Проворства. Можно ещё использовать откалиброванную систему зеркал для перенаправления схемы лучей, чтобы кто-нибудь мог пройти. Для понимания схемы требуется проверка Инженерного дела + Логики (3), в то время как для размещения каждого зеркала нужна проверка Атлетики + Проворства (3).

Нажимные пластины дополняют любую внутреннюю систему охраны в зонах с ограниченным доступом или же запрещённых для неавторизированного персонала (в особенности ночью, когда там никого не должно быть). Это реагирующие на вес сенсоры, активирующиеся при любом весе или в случае, если вес больше, чем заранее заданное значение (где максимально допустимый вес на 2–4 кг больше, чем самая тяжёлая авторизованная личность). Нажимная сетка работает по тому же принципу, но используется обычно снаружи и устанавливается на земле. Она также менее чувствительна, чем пластины. Обнаружить нажимную сетку или пластину очень сложно — для этого требуется проверка Внимания с порогом 3 для пластин и 4 для сетки. Если персонаж наступает на пластину, она становится более очевидной (снизьте порог на 2), однако к тому времени будет уже слишком поздно. При успехе персонаж может попытаться снять давление до того, как оно превысит установленный в устройстве допустимый вес. Это очень сложно — для этого требуется проверка Реакции + Интуиции (3), а уровень Тела персонажа действует в качестве штрафа для набора кубиков.

Датчики движения... регистрируют движение. Они излучают ультразвуковое поле и реагируют на любые изменения в этом поле, когда что-либо в него входит. Нарушители могут обнаружить ультразвуковое поле, установив ультразвуковой сенсор на пассивный режим в пределах 5 метров. Для преодоления датчика движения необходимо, чтобы персонажи двигались через поле очень медленно, примерно полметра за боевой раунд, а также нужна успешная проверка Скрытности + Проворства (3). Для нервных персонажей такое испытание весьма неприятно — добавьте штраф к набору кубиков, равный их количеству дополнительных кубиков инициативы (любой кубик свыше первого).

Ёмкостный шнур, он же бесконтактный шнур, обнаруживает электрический заряд тела метачеловека (или животного) в пределах двух метров. Его часто используют в ограде по периметру здания, у охраняемых входов или на особых объектах, и он либо активирует стандартный сигнал тревоги, либо включает камеры наблюдения и другие средства защиты. Его можно использовать вместе с датчиками движения.

Датчики звука и **датчики вибрации** используют чувствительные микрофоны для захвата звука/вибрации. В них можно запрограммировать алгоритмы распознавания образца для игнорирования некоторых звуков/вибраций, и всё то, что в эти алгоритмы не входит, датчик будет засекать. Персонажи, что пытаются пробраться мимо известного им датчика звука, должны провести успешную проверку Скрытности + Проворства (3) (также можно использовать заклинание Безмолвие). Некоторые датчики звука можно запрограммировать на активацию сигнала тревоги только при обнаружении определённых звуков вроде выстрелов (возможно, даже с определением местоположения источника звука при помощи нескольких датчиков).

Камеры заполняют собой широкий спектр, начиная от стандартных визуальных камер и вплоть до камер ночного видения, инфракрасных и ультрафиолетовых камер и сенсоров. Камеры помогают службе безопасности приглядывать за каждой важной зоной во время патрулирования, в особенности тогда, когда в физическом мире или астрале за этим местом никто не приглядывает. Инфракрасные камеры улавливают тепловые сигнатуры тела (их можно обмануть при помощи заклинания Высшая невидимость). Есть одна хитрость — устанавливать на углах специальные поверхности, которые отражают инфракрасный спектр, чтобы камеры обнаруживали нарушителей из-за углов, оставаясь при этом незаметными. Сенсоры ночного видения усиливают окружающий свет, чтобы можно было что-то разглядеть в тёмных участках (из-за чего саму камеру труднее заметить), но их можно нейтрализовать ярким светом. Бегущие в тени могут использовать против них оглушающие гранаты (стр. 262). То, насколько легко можно эти камеры или сенсоры заметить, зависит от того, насколько хорошо они спрятаны. Если персонажи их ищут, то обычные камеры на зафиксированных или вращающихся креплениях можно с лёгкостью обнаружить. Для обнаружения более мелких микрокамер требуется проверка Внимания с порогом 3. Если камера спрятана, то увеличьте порог для её обнаружения.

Обонятельные сканеры, также известные как **системы обнаружения химикатов** или **химонюхачи,** анализируют молекулы в воздухе в поисках богатых азотом частиц вроде тех, что выбрасываются в воздух при использовании взрывчатки или пуль. Они популярны в местах, где стрелковое оружие запрещено и охрана вооружена разве что электрошокерами да оглушающими дубинками. Для обнаружения взрывчатки или патронов бросьте набор кубиков, равный рейтингу устройства химонюхача против порога 2 (3, если взрывчатка или патроны герметично упакованы). Примените модификаторы, указанные в таблице модификаторов химического обнаружения.

МОДИФИКАТОРЫ ХИМИЧЕСКОГО ОБНАРУЖЕНИЯ

СИТУАЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Каждые 10 патронов	+1
Каждая граната	+1
Каждые 30 грамм непластиковой взрывчатки	+1
Каждые 100 грамм пластиковой взрывчатки	+1
Предмет упакован в пластик	–1

Обонятельные сканеры также можно использовать в качестве **сканеров феромонов** для обнаружения феромонов, источаемых метачеловеческими телами. Встречаются такие нечасто, но они полезны для обнаружения личностей, сумевших спрятаться от обычных охранных устройств при помощи технологий или магии. Сканеры феромонов достаточно совершенны, чтобы отличить метачеловека от животного, а также определить различные метатипы и виды. Однако они недостаточно хороши, чтобы выделить кого-то конкретного. Чтобы определить запах, сканер совершает проверку рейтинга устройства против порога 3 (или 2, если у персонажа есть биоимплант с адаптированными феромонами).

Датчики обнаружения магнитных аномалий (ОМА) определяют металлические вещества для обнаружения скрытого оружия. Конечно же, эти датчики не обнаруживают неметаллические вещества вроде дерева, камня или пластика. Для определения, обнаружил ли датчик оружие, проведите проверку с использованием рейтинга устройства в качестве набора кубиков. Достаточно одного успеха для обнаружения любого металлического оружия или предмета с содержанием металла с магнитными свойствами (пушки, ножи и т. д.).

Системы обнаружения миллиметровых волн, также известные как сканеры киберимплантов, обрабатывают видео в спектре миллиметровых волн для обнаружения энергетических следов киберимплантов и скрытых предметов (в особенности оружия). Эти устройства могут сканировать через плотные слои одежды и прочие способы сокрытия для определения предметов с расстояния в пятнадцать метров. Для определения обнаружения сканером киберимпланта или запрещённого предмета, проведите проверку рейтинга устройства и сравните полученные успехи со списком порогов в таблице сканирования кибернетики. Сканеры миллиметровых волн могут обнаружить любой небиологический предмет по форме и составу, если предмет находится в базе данных. По достижении порога сканер определяет предмет/имплант и сообщает его расположение и тип. Дополнительные успехи дают дополнительные детали (функция, модель, класс и т. д.).

СКАНИРОВАНИЕ КИБЕРНЕТИКИ

ПРЕДМЕТ	ПОРОГ
Стандартная кибернетика, оружие	1
Альфа-импланты, другие предметы	2
Бета-импланты	3
Дельта-импланты	5+

СИТУАЦИЯ	ПОРОГ
1–2 импланта/предмета	+3
3–4 импланта/предмета	+2
4–5 имплантов/предметов	+1
6+ имплантов/предметов	–

ОПЛАТА РАБОТЫ

Ну вы знаете, эти бегущие в тени всегда хотят получить оплату по завершении работы. Как будто они на самом деле работают. Ничего себе требования! Но поскольку они этого ждут, вы, выполняя роль мистера Джонсона, должны будете им заплатить. Вопрос — сколько?

Оплата работы бывает двух видов (не учитывая розыск, репутацию и Знакомства, о которых мы уже ранее в этой главе упоминали): кармой и деньгами. Каждый из способов мы обсудим по очереди.

КАРМА

Карму нужно выдавать в конце каждой игровой встречи. Но как много?

Для кармы стоит запомнить число 5. Это множитель для уровней характеристик и навыков, это стоимость специализаций и мастерства, новых заклинаний и сложных форм. Каждый раз, когда персонаж получает 5 кармы, у него есть возможность стать сильнее или сделать большой шаг к следующему уровню навыка или характеристики. Так что в конце каждой игровой встречи ведущий может задаться таким вопросом: «Насколько близко к усилению будут персонажи после этой встречи?»

Персонажи с трудом добивались своего? Тогда за эту встречу можно выдать 1–2 кармы. За что-то более сложное можно выдать 3–4 кармы, а если персонажи прекрасно выполнили работу или закончили забег, то можно выдать 5 или 6 кармы. Ведущий по желанию может выдать больше, но часто так делать не стоит.

ДЕНЬГИ

Легче выплачивать, конечно, по количеству бегущих в тени. Сами персонажи могут распределить выручку между собой, если им хочется, но когда мистер Джонсон предлагает платить за каждого бегущего в тени, то становится понятно, сколько в итоге можно выручить.

Если в случае кармы стоит запомнить число 5 для определения награды, то для денежных наград можно отталкиваться от 5 000 нюйен — стоимость месяца уровня жизни среднего класса. Это была простенькая работёнка, которую выполнили за ночь? Это, скорее всего, не стоит целой месячной оплаты. Это была длительная и тяжёлая задача, полная опасностей? Возможно, персонажи заслужили оплату двух-трёх месяцев хорошего уровня жизни. Это была монументальная задача с рисками, на которые немногие готовы пойти, и моральными дилеммами, которые не все готовы решать? Счёт должен идти на сотни тысяч, а это — несколько лет со средним уровнем жизни.

Это, конечно же, не означает, что заработанные деньги бегущие в тени будут тратить лишь на поддержание своего уровня жизни, не работая при этом пару месяцев. Есть транспорт, дроны, киберимпланты, кибердеки, источники, контракты с «Док-Вагоном» — всё это требует оплаты. Ну и конечно же, пушки и патроны. Всё это требует денег, однако 5 000 нюйен — уже неплохая отправная точка.

СНАРЯЖЕНИЕ

Без снаряги ты салага. Часто встречающаяся присказка, но правдивая, в особенности на суровых улицах Шестого мира. Не то снаряжение в нужный момент или нужное снаряжение не в то время — потенциально смертельные ошибки. Так или иначе, вам, скорее всего, будет очень-очень больно. Или ещё хуже.

ПАРАМЕТРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Ключевые функции любой части снаряжения в Shadowrun отображаются в игровых параметрах. Конкретные категории параметров зависят от типа предмета. Стоимость — параметр универсальный, поскольку все предметы стоят денег. Также у всех предметов есть Доступность. Мы обсудим её и другие специализированные параметры.

АКТИВНЫЕ ПРОГРАММЫ

Показывает количество программ, которое электронное устройство может запускать одновременно.

БОЕЗАПАС

Количество патронов для оружия, а также тип контейнера для патронов: барабан (б), дульнозарядное (д), патронная лента (л), магазин (м), обойма (о) или ракетный снаряд (р).

ВЗРЫВ

Размер взрыва взрывчатки.

ДОСТУПНОСТЬ

Доступность показывает, насколько просто добыть определённую часть снаряжения. Чем выше значение, тем реже встречается этот предмет. Доступность обычно варьируется от 1 до 6, но при некоторых условиях значение может достигать 9.

На самых высоких уровнях Доступности обычно находятся альфа-/бета-/дельта-импланты.

Значение Доступности даёт ведущему некоторое понимание, может ли персонаж игрока найти определённый предмет. Также Доступность можно использовать в механике игры двумя способами. Во-первых, её можно использовать как порог для проверок Поиска в Матрице для обнаружения

ТАБЛИЦА ДОСТУПНОСТИ

ЗНАЧЕНИЕ	УСЛОВИЯ
1	Эти предметы можно найти практически повсеместно. Если вы находитесь в более-менее цивилизованной области, просто пройдите пару кварталов — и вы найдёте место, где продаётся этот предмет.
2	Эти предметы чуть более специфичны, но по большей части это означает, что вам придётся найти магазинчик, занимающийся продажей такого товара, вместо того чтобы разыскивать его в «Барахолочке».
3	Эти предметы придётся искать в бутиках — такие покупают разве что ценители, или же их производят небольшими партиями. Это не самые редкие предметы, но и в каждом магазинчике за углом их не купить.
4	Теперь очередь дошла до специализированных рынков. Такое в массовое производство не выпускают, а профильные функции таких предметов явно не для всех. Не у многих торговцев такие можно найти, а запас таких предметов и вовсе ограничен.
5	Действительно редкие предметы. Такие собирают коллекционеры, или же их изготавливают для определённого сегмента, но найти их достаточно трудно.
6	Невероятно редкие предметы, зачастую ручной работы. Их изготавливают в небольших мастерских или на особых заводах, и вы никогда не найдёте их в свободной продаже у крупных торговцев. Если вы приложите усилия, то, может быть, выследите торговца, который по договорённости продаст вам один экземпляр.
7	Такие предметы сразу не купишь. Их специально заказывают и изготавливают.
8	Аналогично 7, но для заказа вам придётся предварительно записаться, и, возможно, вашу деятельность проверят в зависимости от критериев производителя.
9	Самые редкие предметы, которые только можно купить за деньги, — осталось разве что найти того, кто возьмёт ваши деньги. Обладание таким предметом отмечает вас как члена элиты, а продажа позволит вам выручить крупную сумму за счёт редкости.

тех, у кого такой предмет есть (правда, ведущему стоит помнить, что даже если игроки нашли продавца, это не значит, что добраться до него будет легко). Во-вторых, игроки могут попросить знакомого найти этот предмет. Грубо говоря, Знакомства могут найти предметы, чья Доступность меньше (не равна) их значению Связи. Расскажет ли знакомый о предмете игрокам — это уже зависит от Лояльности и отыгрыша роли.

ЛЕГАЛЬНОСТЬ

У некоторых предметов вместе со значением Доступности указывается (Н) или (Л). Первая буква обозначает, что в большинстве случаев предмет **нелегален** для персонального использования и разрешён разве что охране, представителям мегакорпораций или правительства. Вторая буква обозначает, что для обладания или перемещения такого предмета требуется **лицензия** (стр. 273). Лицензии покупаются и прикрепляются к ГРЕХам (или поддельным ГРЕХам).

Легальный статус любого предмета зависит от местных законов. То, что легально в СКАШ, может быть нелегально в СШК, или наоборот. Приведённые в этой книге списки применимы для СКАШ, и Сиэтла в частности, поскольку в СКАШ есть несколько законов (вроде владения оружием), различающихся по штатам.

ЁМКОСТЬ

У некоторых предметов могут быть модификации и прочие улучшения, поэтому для них указывается значение Ёмкости, обозначающее возможное количество модификаций. Другие предметы занимают как раз это место для модификаций, и у них значение Ёмкости указано в скобках [].

ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Число, на которое увеличивается значение защиты персонажа благодаря предмету.

ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ

Значения атаки оружия. Значение — это абстрактная цифра, совмещающая в себе несколько характеристик, делающих его более эффективным. Всего указывается пять цифр, указанных в порядке дистанции: вплотную, близкая, средняя, дальняя и экстремальная.

КРЕПЛЕНИЕ

Указывает расположение модификации по правилам на стр. 259.

ПАРАМЕТРЫ ТРАНСПОРТА

У транспорта есть различные характеристики, описанные на стр. 198.

РЕЖИМЫ

Используемые оружием режимы стрельбы, описанные на стр. 109.

РЕЙТИНГ

Если у предмета есть диапазон рейтингов, с которыми этот предмет доступен, он указывается в этой колонке или рядом с названием предмета.

РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА

Используется для электронных устройств. Он отображает мощность устройства и целостность систем.

СИЛА УРОНА (СУ)

Базовая сила урона оружия показывает, сколько урона наносит оружие при попадании. Рядом со значением может быть указана буква, показывающая стихийный урон электричеством (э) или огнём (о). Для взрывчатки указывается различная дистанция, включая дистанции эпицентра, вплотную и близкую.

СТОИМОСТЬ

Количество нюйен, которые надо потратить для покупки этого снаряжения.

СУЩНОСТЬ

Используется для кибернетических и биоимплантов. Показывает снижение Сущности при их установке.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Для связанных с Матрицей предметов здесь указываются характеристики предмета для категорий Проникновения (П), Ускользания (У), Вычислительной мощности (ВМ) и Сетевого экрана (СЭ). Две первые и две последние характеристики обычно указаны парой.

ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ

СТАНДАРТНЫЕ ТОВАРЫ

С наличием определённого уровня жизни (стр. 57) подразумевается некое владение определёнными предметами. Простая одежда и обстановка жилища включены в список благ соответствующего уровня жизни. Беспокоиться об этих предметах нужно лишь в том случае, если персонаж теряет свой уровень жизни или жилище из-за непредвиденных обстоятельств, но он может заменить их, как только приобретёт новый уровень жизни.

НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Бегущие в тени используют полученную при создании персонажа валюту для приобретения начального снаряжения. Оно включает в себя оружие, броню, железо, транспорт и всё то, что не является частью обычной жизни. Не забывайте, где они находятся, поскольку вы можете потерять предмет, если, например, храните его в бардачке своего автомобиля, который могут украсть, или в квартире, которая может сгореть, или же при себе, и кто-нибудь обшарит ваши карманы.

СБЫТ СНАРЯЖЕНИЯ

Всё просто. Для того чтобы сбыть полученное снаряжение, вам нужно подходящее Знакомство, которое занимается этим делом (ваш знакомый бармен, скорее всего, не поможет вам сбыть украденный у «Мицухамы» прототип кибердеки). Если у вас есть правильное Знакомство, вы можете получить 10% базовой стоимости предмета + 1% за каждый успех при проверке Убеждения + Харизмы. Если предмет особенно востребован (на усмотрение ведущего), то весь процесс продажи может быть чуть более интересным и получить вы за это сможете больше, но тут всё зависит от того, кто ведёт игру.

СОКРЫТИЕ СНАРЯЖЕНИЯ

Иногда вам может понадобиться держать шмот подальше от любопытных глаз. Для сокрытия снаряжения нет какой-то активной проверки — вы прячете его в переноску, или кобуру, или куда ещё и надеетесь, что снаряжение не заметят. Обнаружение снаряжения основывается на пороге Сокрытия, используемом при проверке Внимания. У предметов есть базовый порог, зависящий от размера и формы каждого; у некоторых предметов этот порог меняется из-за дизайна — предмет может быть создан специально для маскировки либо быть крупнее обычного, что усложняет его утаивание. Все эти пороги предполагают, что владелец прячет предмет, — если он открыто держит его в руке, порог Сокрытия не применяется.

ТАБЛИЦА СОКРЫТИЯ

РАЗМЕР	ПОРОГ	ПРИМЕР
Большой	0	Штурмовой пулемёт
Крупный	1	Штурмовая винтовка
Припрятываемый	2	Пистолет-пулемёт
Карманный	3	Лёгкий пистолет
Размером с ладонь	4	Колода карт
Размером с узкую ладонь	5	Одна карта
Помещается в ладонь	6	Зажигалка
Маленький	7	Шестигранный кубик
Миниатюрный	8	Скрытная RFID-метка
Крохотный	9	Следы пороха
Микроскопический	10	Вошь на плече

ИЗМЕНЕНИЕ СТОИМОСТИ ЗА РАЗМЕР

Большая часть снаряжения предназначена для использования людьми или как минимум существами людского размера. Эльфы и орки достаточно близки к ним по размерам и в целом могут использовать это снаряжение, но вот дварфам и троллям с этим сложнее. Обычно им нужно закупаться в специализированных магазинах, чтобы снаряжение им подходило. Поэтому дварфы платят наценку в 10% за подгонку снаряжения. Это применимо к броне и одежде, но не к оружию или коммуникаторам. В случае сомнений ведущий сам решает, добавляется ли наценка. Троллям с этим ещё труднее — у них 10% наценки на всё. Даже настройки ДР необходимо адаптировать под толстые трольи пальцы, а для любого снаряжения требуется некоторое изменение под их размеры, силу и подкожные наросты.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕАДАПТИРОВАННОГО СНАРЯЖЕНИЯ

Иногда дварф или тролль вынужден использовать чужое снаряжение или то, что есть. Каждый раз, когда дварф или тролль использует

неадаптированное под него снаряжение, он получает штраф –2 к набору кубиков для всех действий, связанных с этим снаряжением. Это значит, что броня не защищает полностью, пушки держать неудобно, коммуникаторы использовать трудно и т. д.

БЕСПРОВОДНЫЕ ФУНКЦИИ

Практически все устройства — беспроводные. Беспроводная революция началась с целью отслеживания, хотя по большей части отслеживалось поведение потребителей. Корпорации также применяли его для отслеживания инвентаря и того, как люди использовали их товары. Главное — сделать так, чтобы у потребителей была причина постоянно оставлять беспроводные функции включёнными. А это привело… к беспроводному бонусу!

БЕСПРОВОДНОЙ БОНУС

У многих предметов есть бонус, применяемый в том случае, если они связаны с Матрицей. Для большей части населения это лишь полезная штучка для повседневной жизни, но вот для бегущих это зачастую решение из серии «победа или смерть». Если оставить «Смартган XI» подключённым к Матрице, то можно как получить столь желанное преимущество, так и получить на орехи, поскольку вас взломают и превратят ваш напичканный супер-пупер-технологиями ПП в пресс-папье. Бонусы указаны у конкретных предметов, а также у некоторых категорий.

ОТКЛЮЧЕНИЕ

Отключиться вместе со снаряжением от Матрицы просто — требуется проверка Электроники + Логики (1) с тратой простого действия, если вы в бою. В остальное время достаточно предположить, что вы сами до всего додумались, если у вас есть навык Электроники.

РЕЛИКТЫ

Такие устройства — более старая технология. Может, они несовместимы с современной Матрицей или же неспособны с ней взаимодействовать, но так или иначе их нельзя подключить к Матрице и получить бонусы от беспроводного мира. Их также нельзя взломать каким-либо образом… ну, разве что именно разломать — например, если тролль ударит топором по вашей старинной винтовке, разрубая её надвое.

СПИСОК ОРУЖИЯ

БЛИЖНИЙ БОЙ

Добро пожаловать в мир навыка Ближнего боя. Оружие, описанное здесь, варьируется от классического, простого и примитивного до элегантного футуристичного, как модели «Эво», но всё, что оно делает, — это причиняет вред с приложением старой-доброй метачеловеческой силушки.

КЛИНКИ

Острые края дают смертоносное преимущество всем, у кого есть клинок. Грубая сила тоже работает, но элегантность столь же эффективна при наличии предметов, заточенных до бритвенной остроты.

БОЕВОЙ НОЖ

Простое, элегантное и эффективное орудие убийства с клиновидным острием, чтобы было проще разбираться с бронёй. Лезвие покрыто противобликовым угольно-чёрным цветом.

НОЖ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

Специально создан с режущей кромкой с одной стороны и пилообразной с другой, но истинной «выживательной» частью этого ножа является рукоять, в которую напичкана куча различных примочек. Тут вам и GPS-датчик, и маленький многофункциональный набор инструментов, и микрозажигалка. Клинок покрыт фотоэлектрическим покрытием, зачерняющим его и предотвращающим нежелательные блики. Когда же покрытие заряжено, его можно активировать для освещения в течение 2 часов. Боевые характеристики те же, что и у боевого ножа.

Беспроводной бонус: нож отображает ОДР карт местности и ваше GPS-местоположение, а также ваши базовые биомониторные данные, когда вы держите его в руке.

БОЕВОЙ ТОПОР

Хоть вы Нил-пожарный, хоть Нил — орк-варвар, махать топором вы можете как для пользы, так и для вреда. Боевой топор бывает с одно- или двусторонним лезвием и с укреплённым пружинным наконечником для выбивания стекла или в качестве элемента неожиданности. В перекачанных руках уличного воина 2080-х топор может стать куда смертоносней, чем пушка.

КАТАНА

Традиционный двуручный меч самураев является чуть ли не стандартным для бегущих в тени, которых показывают по тридео. На улицах же смертоносный клинок преподаст урок тем, кто думает, что это оружие носят лишь для стиля.

КОПЬЁ

Берёте длинную деревяшку, прикрепляете одну из дюжин вариаций различных клинков на конец, и вот вам копьё. Такое оружие, созданное для того, чтобы держать врага на расстоянии или чтобы атаковать ездящую верхом цель, нечасто встретишь на улице. Его практически невозможно спрятать, даже если вы тролль, однако с его помощью можно отлично держать проблемы на расстоянии.

МЕЧ

Тяжёлый одноручный клинок различных видов. Главное оружие мира в течение тысяч лет, пока не появились пушки.

НАРУЧНЫЕ КЛИНКИ

Вам не нравятся импланты, однако всё же хочется, чтобы из предплечий выбрасывались клинки?

Тогда это оружие — для вас. Клинки выбрасываются и втягиваются при помощи усилия мускулов или беспроводного сигнала. Для этого в любом случае требуется простое действие.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда втягиваете или выбрасываете клинки.

НОЖ

Обобщающий термин для различных смертоносных боевых клинков. Стиль — на ваш вкус, но вот характеристики одинаковые.

ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

ДУБИНКА

Указанные характеристики можно использовать для различных предметов, например рукояти топора, бейсбольной биты, лома, монтировки, гаечного ключа или даже деревянного бруска с торчащими из него гвоздями. Стоимость указана только для профессиональной старомодной полицейской дубинки, но сделать свою бесплатно достаточно просто.

ОГЛУШАЮЩАЯ ДУБИНКА

Будучи стандартным оружием для подавления бунта и символом корпоративно-правительственного угнетения, этот электрический жезл полезен ещё и тем, кто находится в тенях. Оглушающая дубинка имеет десять зарядов и восстанавливает один заряд за десять секунд при подключении к сети.

Беспроводной бонус: оглушающая дубинка перезаряжается без подключения к сети, восстанавливая один заряд за полчаса подключения к беспроводной сети.

ПОСОХ

Говори мягко, но держи в руках большую дубинку. Вот та сама большая дубинка. Может быть композитной, из твёрдого дерева, высокоуглеродной стали и прочих материалов.

СЛЕППЕР

Известная также как «блекджек», эта небольшая гибкая дубинка или обмотанный кожей мешочек с железом, свинцом или песком отлично подходит для битья по голове. Слеппер легко скрыть, зачастую даже в ладони (порог Сокрытия 4).

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКАЯ ДУБИНКА

Телескопическая дубинка выдвигается лёгким движением запястья или беспроводным сигналом. В собранном виде её легче спрятать (порог Сокрытия в сложенном состоянии 4, в разложенном 2). Для складывания или раскладывания требуется простое действие.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда вы складываете или раскладываете дубинку.

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКИЙ ПОСОХ

Большая палка, которая сначала выглядит как маленькая. Этот металлический композитный посох можно сложить до размеров оглушающей дубинки

КЛИНКИ

ОРУЖИЕ	СУ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Боевой нож/Нож для выживания	3 ф	8/2*/—/—/—	2	220 ¥
Боевой топор	5 ф	9/—/—/—/—	4	500 ¥
Катана	4 ф	10/—/—/—/—	3	350 ¥
Копьё	4 ф	8/—/—/—/—	2	210 ¥
Меч	3 ф	9/—/—/—/—	3	320 ¥
Наручные клинки	3 ф	6/—/—/—/—	3	185 ¥
Нож	2 ф	6/1*/—/—/—	1	20 ¥

* Максимальная дистанция — 20 метров

ДРОБЯЩЕЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	СУ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Дубинка	3 о	6/—/—/—/—	1	65 ¥
Оглушающая дубинка	5 о(э)	6/—/—/—/—	2	600 ¥
Посох	4 о	8/—/—/—/—	1	150 ¥
Слеппер	2 о	6/—/—/—/—	1	75 ¥
Телескопическая дубинка	2 о	5/—/—/—/—	2	50 ¥
Телескопический посох	4 о	8/—/—/—/—	2	250 ¥

или меча. Его также можно разложить и закрепить в этом положении, провернув в нужную сторону фиксирующую рукоять. Или можно использовать беспроводной сигнал для активации телескопического эффекта. Для складывания или раскладывания требуется простое действие.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда вы складываете или раскладываете посох.

ПРОЧЕЕ

КАСТЕТ

Будь то зажатые в руках четвертаки (они правда у кого есть?), полноценный кастет или перчатки «Арес Хардлайнер», это оружие превращает кулак из потенциально смертоносного в весьма вероятно смертоносное оружие, усиливая структуру руки металлами или композитными материалами.

КНУТ

Классический кожаный шнур, веками использовавшийся для контроля крупного рогатого скота и других «домашних животных». По голой плоти получить таким кнутом очень болезненно, а вот для бронированных это скорее угроза споткнуться. Вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда используете простое действие Сбить с ног при помощи этого оружия.

МОТОЦИКЛЕТНАЯ ЦЕПЬ

Мотобанды обожают снимать старые части со своих утильных байков и кого-нибудь ими бить. Тяжёлые металлические цепи — весьма жестокое оружие, в особенности когда на вас нападают на всей скорости мотоцикла. Вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда используете простое действие Сбить с ног при помощи этого оружия.

ХЛЫСТ ИЗ МОНОВОЛОКНА

Вселяет страх в сердца тех, кто с осторожностью наблюдал за его змеиным свечением начиная с 2050-х. В руках обученного владельца это жуткое оружие может каждым миллиметром двухметрового шнура из моноволокна прорезать броню, плоть и кость с лёгкостью ножа, проходящего сквозь масло. Если же оно попадёт не в те руки или если умелая рука не так повернётся, то можете отправляться к уличному доктору за новой конечностью. Хлыст хранится в специальном отделении в рукояти с небольшим грузиком, который открепляется при активации оружия. Сбои считаются как обычно, но вот при критическом сбое носитель оружия всегда должен сопротивляться базовому урону оружия.

Беспроводной бонус: хлыст использует вашу линию видимости к цели для небольших изменений при прицеливании, после чего хлыст меняет траекторию. Это увеличивает значение атаки на 2. Также встроенная система безопасности хлыста автоматически втягивает его при критическом сбое вместо того, чтобы попадать по вам.

ЭЛЕКТРОШОКОВЫЕ ПЕРЧАТКИ

Изолированные перчатки с интегрированной системой выпуска электрического потока при контакте после активации. Перчатки вызывают у цели состояние Электрошок (стр. 54) и имеют десять зарядов, прежде чем их нужно будет подключить к сети для зарядки (заряжаются со скоростью один заряд за десять секунд). Заряд активируется усилием мускулов или при помощи беспроводного сигнала. Для этого в любом случае требуется простое действие.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда активируете заряд. Электрошоковые перчатки перезаряжаются методом индукции, восстанавливая один заряд за полчаса подключения к беспроводной сети.

ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОРУЖИЕ	ТИП	СУ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Кастет	Безоружное	3 ф	6/—/—/—/—	1	100 ¥
Кнут*	Экзотическое	1 ф	6/—/—/—/—	4	255 ¥
Мотоциклетная цепь	Безоружное	2 о	5/—/—/—/—	1	15 ¥
Хлыст из моноволокна*	Экзотическое	6 ф	14/—/—/—/—	6 (Н)	1 300 ¥
Электрошоковые перчатки	Безоружное	4 о(э)	5/—/—/—/—	4	790 ¥

* Добавляет Реакцию атакующего вместо Силы к значению атаки

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ/СНАРЯДЫ

ОРУЖИЕ	СУ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Арбалет лёгкий	2 ф	6/8/2/—/—	3	150 ¥
Арбалет стандартный	3 ф	2/10/4/2/—	3 (Л)	290 ¥
Арбалет тяжёлый	4 ф	2/8/6/4/—	4 (Л)	425 ¥
Арбалетный болт	—	—	2	5 ¥
Инъекционный арбалетный болт	—	—	4	50 ¥
Лук	(Рейтинг/2) ф	(Рейтинг/2)/(Рейтинг)/(Рейтинг/4)/—/—	(Рейтинг/3) (Л)	100 + (Рейтинг × 10) ¥
Стрела	—	—	(Рейтинг/3)	(Рейтинг × 2) ¥
Инъекционная стрела	—	—	4	(Рейтинг × 20) ¥
Метательные звёздочки	2 ф	9/11/5/—/—	2	160 ¥
Метательные ножи	2 ф	10/9/3/—/—	2	155 ¥

ШОКЕРЫ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Дефайанс Супер Шок»	6 о(э)	ОВ	10/6*/—/—/—	4 (м)	1	340 ¥
«Ямаха Пульсар I/II»	4 о(э)	ОВ	9/9†/—/—/—	4 (м)	1	325 ¥/350 ¥

* Максимальная дистанция — 20 метров † максимальная дистанция — 50 метров

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ/СНАРЯДЫ

Атаки, совершаемые оружием из этой категории, используют навык Атлетики.

АРБАЛЕТ

Современные арбалеты созданы с самозарядной системой, внутренними магазинами с четырьмя болтами и могут быть лёгкими, средними и тяжёлыми. Лёгкие модели можно держать одной рукой, в то время как среднюю или тяжёлую вариацию нужно держать обеими руками.

ЛУК

Традиционный длинный лук из стеклопластика или дерева, современный композитный лук и им подобные. Столь архаичное оружие не особо популярно на улицах в 2080-х. Его преимущество в том, что хакеры не могут его взломать, если только у вас нет каких-то крутых примочек. Для наложения стрелы требуется простое действие (Подготовить оружие, стр. 44). У луков есть рейтинг, указывающий минимальный уровень Силы, необходимый для использования такого оружия. Рейтинг оружия также используется для определения урона (максимальный рейтинг — 14). У стрел тоже есть рейтинг, и он должен быть больше или равен рейтингу лука.

ИНЪЕКЦИОННАЯ СТРЕЛА/АРБАЛЕТНЫЙ БОЛТ

Инъекционная стрела или болт наносит базовый урон, при этом впрыскивая дозу наркотика или токсина. Необходимо причинить хотя бы 1 ячейку урона при успешном попадании после проверки Сопротивления урона. Инъекционные стрелы и болты имеют базовый рейтинг 8. Модели с более высоким рейтингом доступны для более тяжёлых луков, но модели с более низким рейтингом недостаточно крепки, чтобы столь тяжёлый снаряд долетел до цели. Учтите, что стоимость инъекционной стрелы/болта не включает в себя стоимость токсина/наркотика, используемого вместе с оружием.

Беспроводной бонус: инъекцию можно отложить до отдачи беспроводного сигнала. Для инъекции не нужно причинение 1 ячейки урона, достаточно хотя бы 1 чистого успеха.

МЕТАТЕЛЬНЫЕ НОЖИ/ЗВЁЗДОЧКИ

Сюрикены, шипы и подобное небольшое метательное оружие, отправляемое в полёт силой мускулов. Действием Подготовить оружие можно подготовить для метания не более (Проворство/2) таких снарядов.

Беспроводной бонус: при успешном попадании беспроводное оружие застревает в теле жертвы и его можно использовать для предсказания движения и вероятного положения. Каждый, кто

подключён к метательному оружию по беспроводной сети и использует смартлинк, получает +1 к набору кубиков для атаки.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Начинялок свинцом на улицах 2080-х полно (их так до сих пор называют несмотря на то, что в пулях уже давно не свинец). Многие годы на улицах использовались безгильзовые патроны, чтобы представители закона не могли выследить стрелявших, но последние события заставили производителей оружия (а именно мегакорпорации) несколько затянуть поводки на горле своих теневых кадров, и теперь патроны с гильзами вновь вошли в оборот, и на каждом из них стоит микро-RFID для определения оружия и места, где из него стреляли. Вновь пришли деньки славного звона падающих гильз, как и деньки подпольной перезарядки и чищеных пуль, чтобы бегущие оставались в тени. Оружие теперь делается либо под патроны с гильзами, либо под безгильзовые — вторые сложнее отследить, но при этом их куда тяжелее найти.

Беспроводной бонус: считается, что у всех современных пушек есть беспроводные технологии. У них есть электронный счётчик патронов и ОДР, сообщающий, какой тип патронов заряжен. При наличии ПНИ вы получаете дополнительное простое действие в любой ход, когда вы выбрасываете обойму (если у оружия она есть) или меняете режим стрельбы (если у модели больше одного).

ШОКЕРЫ

К шокерам можно прикрепить модификацию сверху.

«ДЕФАЙАНС СУПЕР ШОК»

Этот сверхмощный шокер может выпустить до 4 дротиков с двадцатиметровыми проводами. Проводная связь с батареей даёт более мощный заряд, но ограничивает дистанцию. Его также можно использовать в Ближнем бою вплотную для нанесения такого же количества урона. При успешном попадании, если цель не оборвёт провода, атакующий может вновь использовать сложное действие для нанесения базового урона оружия, активировав ещё один набор конденсаторов.

Беспроводной бонус: при успешном попадании вы узнаёте о базовых счётчиках состояния (оценочные значения, а не количество оставшихся ячеек).

«ЯМАХА ПУЛЬСАР I/II»

«Пульсар» использует беспроводные конденсаторы, что увеличивает его дистанцию действия в сравнении с другими шокерами. Правда, бьёт он несколько слабее, чем модели с проводами, но стреляет быстрее и может ударить несколько раз. У «Пульсара I» нет металлических контактов для Ближнего боя, в то время как у «Пульсара II» есть контакты для Ближнего боя на обратной стороне рукояти (считается атакой Ближнего боя дубинкой).

Беспроводной бонус: при успешном попадании вы узнаёте о базовом состоянии здоровья цели на базовых счётчиках состояния (оценочные значения, а не количество оставшихся ячеек).

КАРМАННЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

У карманных пистолетов не может быть аксессуаров или модификаций.

«ВАЛЬТЕР ПАЛМ ПИСТОЛ»

Двуствольный дерринджер классической модели до сих пор используется во второй половине XXI века благодаря «Вальтер Палм Пистол». Это оружие способно выпускать длинную очередь, стреляя из обоих стволов одновременно. Ограниченный боезапас позволяет делать лишь шесть выстрелов, так что аккуратнее с пальбой во все стороны.

«ВАЛЬТЕР ПАЛМ ПИСТОЛ»

«ИГОЛЬЩИК ФИЧЕТТИ ТИФФАНИ»

Красивый и смертоносный — необязательно взаимоисключающие понятия. Оружейное дело «Фичетти» в совокупности со стилем «Тиффани» делает «Игольщика» наиболее популярным дизайнерским оружием в мире. Базовая модель окрашена в матово-серый цвет, но при помощи беспроводного сигнала можно изменить цвет покрытия, используя бесконечное количество расцветок и дизайнов. Покрытие позволяет вашему оружию подходить цветом под обувь, сумочку или камуфляжный рисунок вашей униформы. «Игольщик» можно зарядить только безгильзовыми стреловидными патронами, что уже учтено в его коде урона.

Беспроводной бонус: вы можете изменить цвет этого оружия при помощи простого действия. Применение камуфляжной расцветки к «Игольщику» увеличивает порог его Сокрытия для визуальных проверок Внимания на 1.

«СТРИТЛАЙН СПЕШЛ»

Созданный для дешёвой 3D-нанопечати, «Стритлайн Спешл» изготовлен из композитных материалов, из-за чего его труднее обнаружить при помощи ОМА-сканеров (увеличивает порог обнаружения на 1).

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

На лёгкие пистолеты можно устанавливать модификации сверху и на ствол.

СЕРИЯ «АРЕС ЛАЙТ ФАЕР»

Серия «Лайт Фаер» предназначена для спецопераций. Номер 70 обычно встречается на улицах, в то время как номер 75 не достанешь у обычных дилеров и по стандартным легальным каналам. Но какому бегущему в тени такие пушки могут пригодиться? Интеграция глушителя на ствол обеих моделей делает пушки серии «Лайт Фаер» по-тридеошному тихими.

Модель 75 имеет предустановленное железо и софт смартлинка, а при использовании смартгана на этой модели все доступные значения атаки увеличиваются на 1. У обеих моделей есть лазерный прицел. Глушитель, используемый с этими моделями, увеличивает порог для звуковых проверок Внимания на 3 и стоит 750 ¥.

СЕРИЯ «БЕРЕТТА Т»

Личное оружие, предпочитаемое представителями большинства различных охранных организаций мира. Серия Т считается лёгким пистолетом несмотря на то, что у модели 201 есть функция непрерывного огня, что делает её популярной в странах с ограничением на использование тяжёлых и автоматических пистолетов. Поскольку корпус у всей серии одинаковый, модель 201 можно легко замаскировать под модель 101. Модель 201 также имеет съёмный приклад, хотя зачастую его теряют до того, как оружие достигает уличного рынка.

«КОЛЬТ АМЕРИКА L36»

L36 делает честь мировой репутации «Кольта». Эта модель дешёвая, её легко скрыть, и на улицах таких пистолетов полно. Для облегчения передачи пистолета между новичками корпоративной охраны, у этого оружия есть возможность смены пользователя, которой злоупотребляют как копы, так и преступники. Идеальное оружие, которое не жалко выбросить.

Беспроводной бонус: носитель может сменить пользователя, потратив простое действие.

«РУГЕР РЭДХОК»

Этот грубоватый револьвер — младший брат легендарного «Супер Вархока». Созданный для точности и веселья, «Рэдхок» обладает революционным селектором одиночного/двойного выстрела. Классический спусковой механизм двойного действия позволяет выпускать по пуле с каждым нажатием крючка (короткая очередь), в то время как одиночная настройка позволяет вам поиграть в ковбоя с Дикого Запада и накормить всех свинцом (длинная очередь).

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда меняете режим стрельбы.

«ФИЧЕТТИ СЕКЬЮРИТИ 600»

Лёгкий пистолет, разработанный в качестве личного оружия для охраны. Магазин с 30 патронами

КАРМАННЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Вальтер Палм Пистол»	2 ф	ОВ/ДО	12/7/—/—/—	6 (л)	2	345 ¥
«Игольщик Фичетти Тиффани»	3 ф	ОВ	10/6/2/—/—	4 (о)	2	435 ¥
«Стритлайн Спешл»	2 ф	ОВ	8/8/—/—/—	6 (о)	2	200 ¥

ЛЁГКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Арес Лайт Фаер 70»	2 ф	КО	10/7/6/—/—	16 (о)	3 (Л)	350 ¥
«Арес Лайт Фаер 75»	2 ф	КО	10/7/6/—/—	16 (о)	3 (Л)	400 ¥
«Беретта 101Т»	2 ф	КО	9/8/6/—/—	21 (о)	2 (Л)	260 ¥
«Беретта 201Т»	2 ф	КО/НО	9/8/6/—/—	21 (о)	3 (Л)	460 ¥
«Кольт Америка L36»	2 ф	КО	8/8/6/—/—	11 (о)	2 (Л)	230 ¥
«Ругер Рэдхок»	3 ф	КО/ДО	7/10/7/—/—	8 (б)	2 (Л)	250 ¥
«Фичетти Секьюрити 600»	2 ф	КО	10/9/6/—/—	30 (о)	3 (Л)	390 ¥

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Арес Крусейдер II»	2 ф	КО/ДО	9/9/7/—/—	40 (о)	4 (Л)	520 ¥
«Ческа Блэк Скорпион»	2 ф	КО/ДО	10/9/8/—/—	35 (о)	3 (Л)	510 ¥
«Штайр ТАП»	2 ф	КО/НО	8/8/6/—/—	30 (о)	3 (Л)	690 ¥

позволяет промахиваться и не особо беспокоиться о недостатке патронов. Также отлично подходит декерам. «Секьюрити 600» поставляется со съёмным складным прикладом и лазерным прицелом.

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

На автоматические пистолеты можно устанавливать модификации сверху и на ствол.

«АРЕС КРУСЕЙДЕР II»

Высокая вместимость и комфортный стиль выделяют «Арес Крусейдер II» среди ему подобных. Бренд «Арес» — синоним функциональности. «Крусейдер II» имеет интегрированную систему компенсации отдачи газового отверстия, а также стандартные смартган-системы и софт.

«ЧЕСКА БЛЭК СКОРПИОН»

Небольшой, смертоносный, но не особо красивый. Может стрелять длинной очередью и оснащён встроенным складным прикладом.

«ШТАЙР ТАП»

«ШТАЙР ТАП»

Лёгкий полимерный корпус и возможность вести непрерывный огонь — далеко не идеальная комбинация, но в том и цель «ТАП»: полить достаточно свинца, чтобы все заныкались в укрытия. Установленный сверху лазерный прицел вызывает у носителей обманчивое предположение, что они будут прицеливаться.

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

На тяжёлые пистолеты можно устанавливать модификации сверху и на ствол.

«АРЕС ВАЙПЕР СЛИВЕРГАН»

Уникальный «Сливерган» является одним из тяжёлых пистолетов, но в целом он сам по себе. «Сливерган» стреляет кусочками металла, которые считаются за стреловидные боеприпасы и покупаются по той же цене, но при этом в другое оружие, использующее такие боеприпасы, его «патроны» вставить нельзя (обратное также верно). Способность этого пистолета стрелять длинными очередями, а также интегрированный на ствол глушитель и большой боезапас делают «Сливерган» настоящим кошмаром улиц.

«АРЕС ПРЕДАТОР VI»

«Предатор V» почивал на лаврах своего бренда. «Предатор VI» — это инновация в классическом стиле. Созданная на основе корпуса оригинального «Предатора», модель VI имеет стандартную смартган-систему, но при этом также способна вести длинную очередь. У оружия новая вариативная система боеприпасов, которая снова делает этот пистолет королём улиц и боевых зон, даже если цена такой инновации вполне соответствующая. Вариативная система боеприпасов позволяет зарядить один специальный магазин (30 ¥ за штуку) различными типами патронов. Смартган используется для выбора типа патронов и прокручивает их в патроннике в нужном и доступном количестве. Если каких-то патронов недостаточно, счётчик патронов считает, что магазин пуст, и оружие перестаёт стрелять.

«АРЕС ПРЕДАТОР VI»

«БРАУНИНГ УЛЬТРА ПАУЭР»

Некогда главный конкурент «Предатора» за звание лучшего тяжёлого пистолета в мире, «Ультра Пауэр» всё же уступил победу, поскольку не сумел угнаться за техническим прогрессом «Предатора VI». Однако «Браунинг» дешевле и имеет встроенный лазерный прицел, установленный сверху.

ТЯЖЁЛЫЕ ПИСТОЛЕТЫ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Арес Вайпер Сливерган»	3 ф(ст)	КО/ДО	12/8/6/—/—	30 (о)	4 (Л)	610 ¥
«Арес Предатор VI»	3 ф	КО/ДО	10/10/8/—/—	15 (о)	2 (Л)	750 ¥
«Браунинг Ультра Пауэр»	3 ф	КО	10/9/6/—/—	10 (о)	2 (Л)	315 ¥
«Кольт Гавермент 2076»	3 ф	КО	10/8/6/—/—	14 (о)	3 (Л)	275 ¥
«Кольт Мэнхантер»	3 ф	КО	11/9/7/—/—	14 (о)	3 (Л)	500 ¥
«Ругер Супер Вархок»	4 ф	КО	8/11/8/—/—	6 (б)	3 (Л)	400 ¥

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Инграм Смартган XI»	3 ф	КО/ДО	11/9/6/—/—	32 (о)	3 (Л)	750 ¥
«Кольт Кобра TZ-100»	3 ф	КО/ДО	9/9/6/—/—	32 (о)	2 (Л)	730 ¥
«Кольт Кобра TZ-110»	3 ф	КО/ДО	10/10/7/—/—	32 (о)	2 (Л)	785 ¥
«Кольт Кобра TZ-120»	3 ф	КО/ДО	10/10/7/—/—	32 (о)	3 (Л)	840 ¥
«СТК модель 100»	3 ф	КО/ДО	10/10/7/—/—	30 (о)	3 (Л)	725 ¥
«Узи V»	3 ф	КО/ДО/НО	8/8/7/—/—	24 (о)	2 (Л)	455 ¥
«ФН P93 Претор»	4 ф	КО/ДО/НО	9/12/7/—/—	50 (о)	4 (Л)	925 ¥
«ХК-227»	3 ф	КО/ДО	10/11/8/—/—	28 (о)	3 (Л)	825 ¥

«КОЛЬТ ГАВЕРМЕНТ 2076»/ «МЭНХАНТЕР»

Правительствам нужны новые контракты на поставки оружия в целях подкупа, так что выпуск нового стандартного образца всего через десять лет — обычное дело. За годы боязни хакеров и техномантов начиная с 2060-х модель 2066, полагавшаяся на электронику для стрельбы, постигла незавидная участь хранения в шкафчике из-за опасений взлома. Модель 2076 в плане стиля делает шаг назад к классическому «Мэнхантеру» (модель с интегрированной смартган-системой потому и имеет такое название) и оборудована встроенным лазерным прицелом.

«РУГЕР СУПЕР ВАРХОК»

Бум и блеск! Так обычно на улицах и говорят о «Супер Вархоке». Этот блестящий, хромированный револьвер проделывает дырки размером с кулак тролля. При улучшении патронов или наличии прибамбасов он становится ещё и очень точным.

«РУГЕР СУПЕР ВАРХОК»

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЁТЫ

На пистолеты-пулемёты можно устанавливать модификации сверху и на ствол.

«ИНГРАМ СМАРТГАН XI»

Уличные самураи зарабатывают легендарную репутацию, которую они не всегда заслуживают, но «Смартган» сохраняет свою славу топовой пушки на протяжении десятилетий. Известный как любимое оружие множества легендарных уличных самураев начиная с 2050-х, «Инграм Смартган» выпускается с системой газоотвода, смартган-системой и встроенным глушителем.

«ИНГРАМ СМАРТГАН XI»

СЕРИЯ «КОЛЬТ КОБРА TZ»

«Кольт» любит разнообразие, и серия «Кобра TZ» лишь подчёркивает предлагаемое количество вариантов.

Базовая модель 100 со встроенным складным прикладом, модель 110 с установленным сверху лазерным прицелом и модель 120 со складным прикладом, лазерным прицелом сверху и установленной на ствол системой газоотвода делают эту серию любимчиком среди представителей охраны по всему миру, да и в тридеошоу эти пушки любят за навороченные функции.

«СТК МОДЕЛЬ 100»

«Син Тёу Кёго» создали модель 100 в качестве корпоративного эквивалента «Смартгану» при поддержке элитных Красных самураев. Японские корпорации выдают членам своих служб безопасности «СТК 100». У «СТК 100» есть встроенная смартган-система и складной приклад.

«УЗИ V»

Новый дизайн для нового мира. Последняя модель «Узи» — отличный выход на рынок для «Спинрад глобал». Модель V выпускается со встроенными складным прикладом и лазерным прицелом сверху.

«ФН P93 ПРЕТОР»

Узнаваемый булл-пап-дизайн внушает страх всякому, кто видит эти пушки в руках сил корпоративной охраны. «Претор» имеет встроенный жёсткий приклад, лазерный прицел и фонарик с тремя режимами работы для сумеречного, инфракрасного и нормального видения.

«HK-227»

«Хеклер и Кох» знают, как разрабатывать пистолеты-пулемёты: 227 создан на основе того же корпуса (старого доброго MP5), используемого уже более века. Это лучший выбор для представителей корпоративной и военной охраны — у «HK-227» есть выдвижной приклад, встроенная смартган-система, и встроенный в ствол глушитель.

ДРОБОВИКИ

Характеристики этих дробовиков указаны с учётом стандартных патронов. На дробовики можно устанавливать модификации сверху, на ствол и под ствол.

«PJSS МОДЕЛЬ 55»

У богачей тоже бывают дробовики. Это модель мелкосерийного производства, приобретаемая обычно богатыми европейскими охотниками и стрелками-стендовиками, что делает её статусным орудием убийства. Модель 55 имеет жёсткий приклад со встроенной амортизирующей подкладкой. Можно стрелять из обоих стволов одновременно короткой очередью (см. «Недостаточно патронов», стр. 109).

«ДЕФАЙАНС T-250»

Хорошая уличная пушка, способная стрелять короткими очередями и доступная как в длинноствольном, так и в короткоствольном вариантах. Работает на газу и имеет вспомогательную помпу для случаев, когда предотвращение заклинивания важнее быстрого второго выстрела (снимите заклинивание от сбоя простым действием). У короткоствольной вариации порог Сокрытия равен 3, СУ 3, значения атаки 8/8/4/—/—.

«МОССБЕРГ CMDT»

Эффективность этого штурмового дробовика соразмерна его стоимости. Его можно зарядить либо обоймами по 10 патронов, либо большим 24-зарядным барабаном. Пожалуй, лучшими функциями этого дробовика является режим длинной очереди и установленный сверху лазерный прицел.

«РЕМИНГТОН РУМСВИПЕР»

Два ствола и пистолетная рукоять делает этого маленького зверя плохой вестью, когда его вынимают из кармана. Если вы не фанат стреляющего стреловидными патронами оружия, зарядите в «Румсвипер» патроны от тяжёлого пистолета и стрелять тогда будете как из очень неточной ручной пушки.

ВИНТОВКИ

На винтовки можно устанавливать модификации сверху, на ствол и под ствол.

AK-97

AK-97 из оборота никогда не выйдет, особенно потому, что всё ещё похожа на своего предшественника середины XX века. Созданная ради надёжности и крепости, эта не самая симпатичная винтовка на многое способна.

ДРОБОВИКИ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«PJSS модель 55»	4 ф	КО	3/12/8/—/—	2 (б)	5 (Л)	825 ¥
«Дефайанс T-250»	4 ф	ОВ/КО	7/10/6/—/—	5 (м)	2 (Л)	330 ¥
«Моссберг CMDT»	4 ф	КО/ДО	4/11/7/—/—	10 (о)	4 (Л)	700 ¥
«Ремингтон Румсвипер»	5 ф	КО	9/8/4/—/—	8 (м)	2 (Л)	325 ¥

ВИНТОВКИ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
АК-97	5 ф	КО/ДО/НО	4/11/9/7/1	38 (о)	2 (Л)	2 100 ¥
«Арес Альфа»	4 ф	КО/ДО/НО	4/10/9/7/2	42 (о)	5 (Л)	3 400 ¥
Гранатомёт	Как у гранаты	ОВ	4/10/6/2/—	6 (о)	—	—
«Арес Дезерт Страйк»	5 ф	КО	3/10/10/10/10	14 (о)	4 (Н)	11 000 ¥
«Баррет модель 122»	6 ф	КО	1/8/11/16/14	10 (о)	6 (Н)	15 200 ¥
«Кавальер армс Крокетт EBR»	5 ф	КО/ДО	3/8/11/8/8	20 (о)	5 (Н)	9 050 ¥
«Кольт М23»	4 ф	КО/ДО/НО	5/8/8/8/1	40 (о)	2 (Л)	1 500 ¥
«Рейнджер армс SM-6»	5 ф	КО	3/6/9/11/12	15 (о)	5 (Н)	13 200 ¥
«Ремингтон 900»	5 ф	ОВ	2/7/10/12/11	5 (м)	3 (Л)	12 000 ¥
«Ругер 101»	5 ф	КО	2/6/10/12/11	8 (м)	2 (Л)	11 100 ¥
«ФН-ТШВ»	5 ф	КО/ДО/НО	3/11/10/6/1	35 (о)	3 (Л)	2 100 ¥
«Ямаха Рейден»	4 ф	КО/ДО/НО	4/11/10/7/2	60 (о)	5 (Л)	3 200 ¥
Гранатомёт	Как у гранаты	ОВ	4/11/7/1/—	4 (о)	—	—
Дробовик	4 ф	ОВ/КО	7/9/8/—/—	2 (л)	—	—

АК-97

«КАВАЛЬЕР АРМС КРОКЕТТ EBR»

«АРЕС АЛЬФА»
Получив славу в руках аресовских Огненных стражей, «Альфа» стала всемирно успешной, найдя применение у спецоперативников СКАШ, КАШ и мириад команд «Пустынных игр». Встроенный подствольный гранатомёт, смартган-система и инновационный дизайн для облегчения использования делают эту винтовку особенной.

«АРЕС ДЕЗЕРТ СТРАЙК»
«Дезерт Страйк для Пустынных игр» — таков сегодняшний рекламный слоган. Созданный для боя в самых суровых условиях, «Дезерт Страйк» выпускается с жёстким прикладом с амортизирующей подкладкой, а также со съёмным прицелом.

«БАРРЕТ МОДЕЛЬ 122»
Иногда вам нужно пристрелить врага. Иногда вам нужно пристрелить врага, сидящего в БТР. «Баррет модель 122» превосходно разрывает металл и достаёт тех, кого этот самый металл должен защищать. Она пробивает машины и транспорт с ужасным разрывающим звуком, что отдаётся музыкой в ушах стреляющего. Модель производится с глушителем, смартган-системой и складной сошкой.

«КАВАЛЬЕР АРМС КРОКЕТТ EBR»
«Кавальер» затеял опасную игру, создав снайперскую винтовку, способную стрелять длинными очередями. «Крокетт EBR» даже на дальней дистанции сохраняет точность, однако длинная очередь не позволяет стрелять точно долго. «Крокетт» выпускается с жёстким прикладом с амортизирующей подкладкой, а также со съёмным прицелом.

«КОЛЬТ М23»
Дешёвый, массово производящийся и бесконечно адаптируемый М23 подходит всем: от гангстеров и пиратов до правительственных оперативников уровня дельта. На М23 можно установить две дополнительные подствольные модификации (суммарно — 3).

«РЕЙНДЖЕР АРМС SM-6»
В «Рейнджер армс» знают, что линия SM предназначена для тихого устранения целей. У этой снайперской винтовки есть глушитель, прицел, смартган-система и жёсткий приклад с амортизирующей подкладкой. SM-6, как и остальные представители линии, позволяет быстро вступить в бой и так же быстро его покинуть. Винтовку можно упаковать в стандартный чемодан. Для её сборки или разборки требуется продолжительная проверка Стрельбы + Логики (6, сложное действие). В SM-6 решены проблемы хрупкости оружия этой линии, и после сборки винтовка без проблем действует должным образом.

«РЕМИНГТОН 900»
Мощная охотничья винтовка со скользящим затвором и классическим деревянным корпусом.

Базовую модель продают с установленным сверху прицелом, однако прикреплять модификации под ствол к ней нельзя.

«РУГЕР 101»

Этот кусок технологий будущего, упакованный в охотничью винтовку и работающий на газу, является любимчиком множества профессиональных охотников и любителей. Модель выпускается со встроенным прицелом и жёстким прикладом с амортизирующей подкладкой.

«РУГЕР 101»

«ФН-ТШВ»

Названия «Фабрик насиональ» стоит бояться, когда речь заходит о столкновении с частными силами безопасности и корпоративными командами особого реагирования по всему миру. Ибо именно они создали это оружие, снарядив его лазерным прицелом и системой газоотвода.

«ЯМАХА РЕЙДЕН»

В то время как «Арес» сделал «Альфу», японские корпорации при помощи «Ямаха» сделали «Рейден». Электронный спуск и чрезвычайная точность являются важной частью дизайна. Службы безопасности японских корпораций и японские имперские морпехи приносят присягу на «Рейдене». Винтовка поставляется со встроенным глушителем, смартган-системой и подствольным дробовиком/гранатомётом.

ПУЛЕМЁТЫ/ ШТУРМОВЫЕ ПУШКИ

Пулемёты делятся на три категории, которые определяют их значения атаки, — лёгкие, средние и тяжёлые. Все пулемёты, даже «лёгкие», весьма громоздкие. Лёгкий пулемёт крупнее и тяжелее большинства винтовок, в то время как средние и тяжёлые пулемёты могут носить разве что персонажи с уровнем Силы 3+ и 5+ соответственно, поскольку создано такое оружие для закрепления на транспорте. На пулемёты можно устанавливать модификации сверху, на ствол и под ствол.

«ЯМАХА РЕЙДЕН»

«ИНГРАМ ВЭЛИАНТ»

«Вэлиант» — лёгкий пулемёт, встретить который можно в руках отрядов наёмников по всему миру. В базовый комплект включён жёсткий приклад с амортизирующей подкладкой, лазерный прицел и установленная на ствол система газоотвода.

«ПАНТЕРА XXL»

Огромный, уродливый, смертоносный и разрушительный. «Пантера XXL» — это та модель штурмовой пушки, что представляет собой кошмар улиц. Чтобы не тратить пули впустую, модель выпускается со встроенной смартган-системой.

«ПАНТЕРА XXL»

РПК

Этот тяжёлый пулемёт используется военными по всей Восточной Европе и Азии. Из-за того, что оружие зачастую устанавливают на транспорт, его изготавливают с отсоединяемой треногой. Стрелять из него удобнее из распластанного, сидячего положения или стоя на колене, когда пулемёт не установлен на транспорт.

«СТОУНЕР-АРЕС M202»

Этот средний пулемёт наносит весьма большой урон, и зачастую пользуются им тролли, которые не собираются его скрывать. Это оружие брутальное и простое, однако к нему можно добавить различные модификации, если хочется многогранности.

ПУЛЕМЁТЫ/ШТУРМОВЫЕ ПУШКИ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Инграм Вэлиант»	4 ф	КО/ДО/НО	2/11/12/7/3	50 (о) или 100 (л)	4 (Л)	4 175 ¥
«Пантера XXL»	7 ф	КО	1/9/12/8/6	15 (о)	6 (Н)	10 000 ¥
РПК	6 ф	КО/ДО/НО	1/10/12/8/7	50 (о) или 100 (л)	5 (Л)	8 000 ¥
«Стоунер-Арес M202»	5 ф	КО/ДО/НО	1/10/11/7/6	50 (о) или 100 (л)	4 (Л)	6 900 ¥

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ (ЭКЗОТИЧЕСКОЕ)

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Арес Супер Сквирт»	Особая	ОВ	8/12/9/—/—	20 (о)	3 (/1)	560 ¥
Пистолет «Парашилд ДАРТ»	1 ф + Особая	ОВ	9/10/8/—/—	5 (о)	2	510 ¥
Винтовка «Парашилд ДАРТ»	1 ф + Особая	ОВ	5/8/11/3/—	6 (м)	3	710 ¥

ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

ОРУЖИЕ	СУ	РЕЖИМЫ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ	БОЕЗАПАС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Арес Антиох II»	Граната	ОВ	—/6/8/6/5	8 (м)	3 (Н)	5 900 ¥
«АрмТех МСГ-6»	Граната	КО	—/8/8/3/—	6 (о)	4 (Н)	1 800 ¥
«АрмТех МСГ-12»	Граната	КО	—/8/9/6/2	12 (о)	4 (Н)	5 000 ¥
«Ацтеклоджи Страйкер»	Ракета	ОВ	—/4/10/9/6	1 (р)	5 (Н)	7 000 ¥
«Онотари Интерсептор»	Ракета	ОВ	—/5/9/10/8	2 (р)	5 (Н)	9 000 ¥

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

Используйте навык Экзотическое оружие при стрельбе из такого оружия.

«АРЕС S-III СУПЕР СКВИРТ»

Имя попросту ужасное. Все думают, что «Супер Сквирт» — это какая-то пушка, стреляющая водой, но на самом деле это распиаренный пейнтбольный маркер, стреляющий несмертельными диметилсульфоксидными (ДМСО) гелевыми пулями. ДМСО заставляет кожу поглощать любые химикаты, которые стреляющий хочет доставить выстрелом. Сама атака не наносит урона, но при успешном попадании ДМСО доставляет субстанцию прямиком в кровь цели контактным путём введения (см. «Токсины и наркотики», стр. 121). На «Супер Сквирт» можно устанавливать модификации сверху и под ствол.

СЕРИЯ «ПАРАШИЛД ДАРТ»

«Парашилд» задаёт стандарт дротикового оружия, подстреливая троллей при помощи чуточки пластика, стали и капли химического коктейля. На пистолет можно устанавливать модификации только сверху. Винтовка выпускается с установленным сверху прицелом, и на неё также можно устанавливать модификации как сверху, так и под ствол.

Беспроводной бонус: дротик сообщает об успешном попадании и введении, а также об эффективности, основываясь на сердцебиении и пульсе, правда, его медицинский сенсор не особо навороченный (рейтинг устройства 1 для дротика).

ПУСКОВЫЕ УСТАНОВКИ

Для стрельбы из пусковых установок используется навык Экзотического оружия. На них можно устанавливать модификации сверху и под ствол. Гранатомёты выпускают мини-гранаты, а ракетные установки стреляют снарядами или ракетами.

«АРЕС АНТИОХ II»

«Антиох II» — самый причудливый ствол со спусковым крючком, да ещё и со смартган-системой. Дополнительная настройка запуска позволяет беспроводную активацию запускаемых снарядов.

Беспроводной бонус: вы можете использовать беспроводной канал активации для гранат, даже если у вас нет ПНИ.

«АРМТЕХ МСГ-6/МСГ-12»

Стреляющий короткими очередями гранатомёт, выглядящий как булл-пап-пистолет или винтовка — это всегда очень, очень дурные вести.

Беспроводной бонус: при активации установка не детонирует заряженные в неё снаряды в пределах 5 метров от оружия, даже если ложная команда приказывает совершить обратное.

«АЦТЕКНОЛОДЖИ СТРАЙКЕР»

Смертоносный и легкозаменяемый — в таком ключе «Страйкер» попросту идеальная аллегория на бегущих в тени. Установку можно использовать несколько раз, что радует, учитывая недавний рост цен.

Беспроводной бонус: подсоединив установку к местной Матрице, вы получаете +1 к наборам кубиков, если не используются другие добавляющие бонусы системы.

«ОНОТАРИ ИНТЕРСЕПТОР»

«Зедер-Крупп» создали эту многоцелевую установку для военных. У неё есть два отдельных ствола, в которые можно зарядить две ракеты одновременно, и необязательно одного типа. Нельзя стрелять из обоих стволов одновременно, правда, этот предохранитель порой убирают, к несчастью цели… и стрелка, как оказалось. Оружие имеет смартган-систему, которая контролирует систему безопасности при стрельбе. Выстрел из обоих стволов запускает оба снаряда. Разделите набор кубиков атаки и совершите атаку для каждого снаряда отдельно. Стреляющий должен сопротивляться 6 ф урона от огня при запуске из обоих стволов.

Беспроводной бонус: систему безопасности отключить нельзя, но стреляющий получает беспроводной смартлинк-бонус.

МОДИФИКАЦИИ

Большинство модификаций для огнестрельного оружия необходимо прикрепить к определённой части — сверху, на ствол или под ствол. К каждой части единовременно можно присоединить одну модификацию.

АМОРТИЗИРУЮЩАЯ ПОДКЛАДКА

Поглощающая отдачу подкладка, прикреплённая к жёсткому прикладу винтовки, дробовика или тяжёлого оружия. Снижает модификаторы значения атаки для короткой и длинной очередей на 1.

ВОЗДУШНЫЙ ПОДРЫВАТЕЛЬ

Модификация для смартгана гранатомётов и ракетных установок, использующий дальномер для подрыва взрывчатки в воздухе поблизости от цели. Воздушный подрыватель снижает дальность рикошета для запускаемого оружия на два метра за чистый успех вместо одного метра за чистый успех (см. «Взрыв и рикошет», стр. 114) при активации.

Воздушный подрыватель также не даёт тому, кто защищается, использовать действие Упасть на землю для снижения урона, поскольку состояние Распластан не спасает от взрыва в воздухе.

Беспроводной бонус: для действия воздушного подрывателя необходимы беспроводные функции. Как гранаты, так и пусковая установка должны иметь включённый беспроводной режим для работы системы.

ГИРОКРЕПЛЕНИЕ

У этого тяжёлого разгрузочного жилета есть суставная моторизированная гиростабилизированная рука. Крепление позволяет держать винтовку или пулемёт. Система отменяет изменение значения атаки для короткой и длинной очереди и даёт +3 к значению атаки для непрерывного огня. Эта система также снижает требования к Силе для средних и тяжёлых пулемётов до 2+ и 4+ соответственно. Прикрепление или открепление от гирокрепления затрачивает простое действие. Надеть разгрузку с гирокреплением можно за минуту, в то время как система быстрого съёма позволяет скинуть разгрузку за сложное действие.

Беспроводной бонус: активация быстрого съёма разгрузки при помощи беспроводного сигнала затрачивает простое действие.

ГЛУШИТЕЛЬ

Устанавливаемая на ствол модификация для снижения шума и яркости выстрела. Несовместим с револьверами и дробовиками. Увеличивает порог для проверок Внимания на 2 для обнаружения использования оружия или того, кто из него стрелял. Прикрепление или снятие глушителя требует сложного действия.

Беспроводной бонус: у глушителя есть системы и простой софт, сообщающий вам в ДР о том, что кто-то поблизости быстро движется в ответ на звук заглушённого оружия.

ЗАПАСНАЯ ОБОЙМА

Это незаряженная стандартная обойма для определённого оружия.

КОБУРА ДЛЯ БЫСТРОГО ВЫХВАТЫВАНИЯ

Легкодоступная кобура, созданная для пистолетов и шокеров. Использование кобуры для быстрого выхватывания даёт дополнительное простое действие при использовании действия Выхватить.

ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ

Это устройство использует луч для создания видимой точки (для обычного, сумеречного или инфракрасного зрения) на цели. Это увеличивает значение атаки оружия на 1, что не суммируется с модификаторами смартлинка. Лазерный прицел можно установить либо сверху, либо под ствол. Активация или деактивация лазерного прицела требует простого действия.

МОДИФИКАЦИИ ДЛЯ ОРУЖИЯ

МОДИФИКАЦИЯ	КРЕПЛЕНИЕ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Амортизирующая подкладка	—	2	50 ¥
Воздушный подрыватель	—	3	600 ¥
Гирокрепление	Подствольное	3	1 400 ¥
Глушитель/Подавитель	Ствол	4	500 ¥
Запасная обойма	—	2	5 ¥
Кобура для быстрого выхватывания	—	2	175 ¥
Лазерный прицел	Сверху или подствольное	1	125 ¥
Перископ	Сверху	2	70 ¥
Прицел	Сверху	1	350 ¥
Система газоотвода	Ствол	3	500 ¥
Скрытая кобура	—	1	150 ¥
Скрытый подаватель оружия	—	2	350 ¥
Смартган-система (внешняя)	Сверху или подствольное	2 (Л)	200 ¥
Смартган-система (внутренняя)	—	1 (Л)	+500 ¥
Сменный барабан	—	1	25 ¥
Сошка	Подствольное	1	200 ¥
Тренога	Подствольное	2	500 ¥
Умная орудийная платформа	Подствольное	5	2 500 ¥

Учите, что для оружия, выпускаемого с лазерным прицелом, бонус уже включён в значение атаки.

Беспроводной бонус: бонус к значению атаки увеличивается до 2. Вы получаете дополнительное простое действие в ход, когда активируете или деактивируете лазерный прицел.

ПЕРИСКОП

Этот регулируемый окуляр прикрепляется сверху и позволяет пользователю прицеливаться оружием за угол, снижая штраф к набору кубиков за Укрытие IV до –1 при использовании действия Найти укрытие. Перископ можно улучшить любыми визуальными усилениями, указанными на стр. 274. Ёмкость 3.

Беспроводной бонус: линией обзора можно «поделиться», чтобы показать её своей команде (или самому себе, если вы заглядываете за угол)

ПРИЦЕЛ

Классический прицел устанавливается сверху на оружие, имеет встроенную микрокамеру, увеличение изображения, а также Ёмкость 3 для дополнительного визуального усиления (стр. 274). Установка или снятие требует затрат простого действия. Для получения бонусов от прицела необходимо использовать простое действие Прицелиться, но бонус к набору кубиков за это действие не применяется к первому действию. Когда вы используете прицел, ваша цель не может получить преимущество при наличии более высокого значения защиты.

Беспроводной бонус: линия видимости прицела может транслироваться, позволяя демонстрировать вашей команде то, что видно через ваш прицел (вы также всё видите, если смотрите при помощи оружия за угол).

СИСТЕМА ГАЗООТВОДА

Газоотводная система компенсации отдачи — это устанавливаемая на ствол модификация, отводящая газ из ствола по особому вектору для противостояния отклонению дульной части ствола. После установки газоотвод убрать нельзя. Система газоотвода снимает штраф к значению атаки для короткой очереди и снижает его до 2 для длинной очереди.

СКРЫТАЯ КОБУРА

Небольшая кобура, которую можно носить практически на любой части тела, где она будет незаметна. Прикрепляется при помощи умного клея. Увеличивает порог Сокрытия хранимого внутри оружия на 1. В скрытую кобуру можно поместить только пистолеты (включая автоматические) и шокеры.

Беспроводной бонус: сенсоры, умная ткань и умный клей позволяют кобуре менять цвет и немножко перемещаться в реальном времени, дополнительно увеличивая порог Сокрытия на 1.

СКРЫТЫЙ ПОДАВАТЕЛЬ ОРУЖИЯ

Прикреплённый к предплечью и носимый под одеждой подаватель может держать карманный пистолет, лёгкий пистолет или шокер. При трате простого действия и использовании определённого движения подаватель перемещает оружие в вашу руку. Использование скрытого подавателя оружия даёт бонусное очко преимущества при первом использовании. Он также увеличивает порог Сокрытия на 1.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в любой ход при активации подавателя.

СМАРТГАН-СИСТЕМА

Это та часть смартлинк-системы, что устанавливается на огнестрел или метательное оружие. Система имеет небольшую камеру и дальномер. Она отслеживает количество боеприпасов и через ПНИ позволяет переключаться между режимами стрельбы, выбрасывать обойму и стрелять из оружия без нажатия спускового крючка. Камера позволяет вам стрелять из укрытия, не получая при этом штрафов к проверке Атаки, даваемых состоянием Укрытие. Если вы используете смартлинк, смартган-система увеличивает значение атаки огнестрела на 2 на всех доступных дистанциях. Доступ к функциям смартгана можно получить либо при помощи универсального порта доступа к устройству отображения (очки, гоглы или инфоразъём при наличии киберглаз), либо беспроводной связи, соединённой с ПНИ. Внутренняя смартган-система увеличивает стоимость оружия на 500 ¥. Внешнюю смартган-систему можно установить сверху или под ствол оружия при помощи продолжительной проверки Инженерного дела + Логики (4, 1 час). Небольшая камера имеет Ёмкость 1, и на неё можно установить визуальные усиления (стр. 274).

Беспроводной бонус: вы получаете +1 к набору кубиков. Получите дополнительное простое действие в ход, когда вы используете действие Перезарядить смартган или Сменить режим устройства для выброса обоймы или смены режима стрельбы.

СМЕННЫЙ БАРАБАН

Сменный барабан состоит из кольца патронов для перезарядки барабана револьвера. Сменный барабан создаётся для определённого оружия. Он позволяет вам полностью перезарядить револьвер за простое действие.

СОШКА

Из-под оружия вытягивается сошка, что позволяет стрелять из низкого положения на земле, когда пользователь распластан или сидит. Сошку можно прикрепить под ствол оружия и получить +2 к значению атаки при правильном применении. Прикрепление сошки затрачивает сложное действие, а складывание или раскладывание — простое.

Беспроводной бонус: бонус к значению атаки увеличивается до +3 при использовании в распластанном или сидячем положении.

ТРЕНОГА

Тренога даёт стабильную опору для оружия в низком положении, когда стреляющий стоит на колене или сидит. Треногу можно прикрепить под ствол. Она отменяет изменения значения атаки для короткой и длинной очереди и даёт +3 к значению атаки непрерывного огня при правильном применении. Прикрепление треноги затрачивает сложное действие, а складывание или раскладывание — простое.

Беспроводной бонус: игрок получает бесплатное простое действие в ход, когда он складывает, раскладывает или снимает треногу.

УМНАЯ ОРУДИЙНАЯ ПЛАТФОРМА

Роботизированная тренога с механизированной осью вращения, которая даёт сектор обстрела в 180° и наклоном в 60°. На платформу можно установить одно оружие со смартганом. Из оружия будет стрелять программа платформы (рейтинг устройства 3), используя препрограммированный автософт Прицеливание (рейтинг 3). Может быть улучшена дополнительным автософтом вроде программы Чистый взгляд. Вам нужно задать платформе параметры того, по кому нужно стрелять, а по кому нет, — именно этим параметрам будет следовать программа. Платформа отменяет изменения значения атаки для короткой и длинной очереди и даёт +3 к значению атаки для непрерывного огня. Платформа имеет уровень инициативы равный пилотированию × 4, 3D6 кубиков Инициативы, 4 простых действия и 1 сложное действие.

Беспроводной бонус: вы можете стрелять из установленного оружия удалённо через ВР с помощью имплантированного смартлинка и заменить наборы кубиков системы на свои.

ПАТРОНЫ

Патроны делятся по типам (обычные, гелевые, ПБОП и т. д.), по классам огнестрельного оружия (лёгкий пистолет, тяжёлый пистолет, винтовка и т. д.) и считаются гильзовыми, если не приобретён безгильзовый вариант. Огнестрельное оружие может стрелять либо гильзовыми, либо безгильзовыми патронами, но не теми и другими сразу, если не сказано иного. Патроны для оружия конкретного класса можно использовать для любого оружия в этом классе. Например, тяжёлые пистолеты и пистолеты-пулемёты используют одни и те же патроны. Модификатор значения атаки патрона и модификатор силы урона патрона добавляются к значениям оружия. Например, «Арес Предатор VI» (СУ 3 ф, АТК 10/10/8/—/—), заряженный взрывными патронами (АТК —, СУ +1), имеет СУ 4 ф без изменений значений атаки.

ВЗРЫВНЫЕ

В таких патронах начинка состоит из взрывчатки направленного действия. Взрывные патроны могут дать осечку каждый раз, когда вы получаете критический сбой. В этом случае атакующий должен сопротивляться урону, равному силе урона оружия (и не забывайте модификатор за взрывные патроны). Естественно, атака промахивается по изначальной цели, а стрелявшее оружие уничтожается.

ГЕЛЕВЫЕ

Эти гелевые шарообразные пули после попадания похожи на раздавленные ягоды черники. Обычно используемые для подавления бунтов или несмертельного усмирения, они позволяют сбить цель с ног, хотя на троллях это, скорее всего, не сработает, и причинить оглушающий урон. Цель, в которую попали гелевым патроном, должна провести немедленную проверку Проворства (2) или Тела (4) (на выбор игрока), а при провале получить состояние Распластан (стр. 53). Длинная очередь и непрерывный огонь увеличивают порог проверки на 1.

ГИЛЬЗОВЫЕ ПРОТИВ БЕЗГИЛЬЗОВЫХ

Безгильзовые патроны в эти дни встречаются редко — корпорации хотят знать, кто и что против них делает. Без гильзы отследить стрелявшего сложнее. В половину всех гильзовых патронов также устанавливается скрытный микро-RFID, активирующийся при выстреле и сообщающий об этом местной охране порядка. У большинства бегущих в тени есть знакомый технарь, который машет своей волшебной палочкой (стирателем меток) над патронами и жарит метки, но это не всегда работает, да и не у всех есть стиратель меток.

Для удаления меток требуется стиратель меток. Проведите продолжительную проверку Электроники + Логики (2, 1 минута) за каждые 10 патронов, с которых стираете метку.

ИНЪЕКЦИОННЫЕ ДРОТИКИ

В каждом инъекционном дротике содержится доза наркотика или токсина (покупаются отдельно). Успешная подача содержимого требует как минимум одного чистого успеха при проверке атаки против небронированной цели или двух чистых успехов против цели в броне, надеваемой или естественной. Действие дротика зависит от наркотика и представляет собой атаку с инъекционным путём введения токсинов.

ОБЫЧНЫЕ

Классические шарики или пули с цельнометаллической оболочкой.

ПБОП

Подкалиберные боеприпасы с отделяющимся поддоном — это ещё надо произнести, так что куда чаще используется акроним ПБОП. Поддон увеличивает скорость в дуле, что проталкивает необычайно крепкий пробойник для вскрытия брони. ПБОП редко выпускают без гильз, поскольку поддоны так или иначе всё равно выбрасываются.

СТРЕЛОВИДНЫЕ

Стреловидный патрон (ст) начинён крохотными плотноупакованными металлическими иглами с «оперением» или металлическими шариками (в зависимости от оружия). У них есть некоторый разброс, который позволяет с большей долей вероятности попасть в плоть, но при этом они весьма крохотны в сравнении с обычными патронами и передают цели куда меньше кинетической энергии.

ШОКЕР

Эти дротики заряжаются в шокеры.

ШТУРМОВЫЕ

Большие пули для штурмовых пушек. Только их можно заряжать в большие пушки, и их нельзя модифицировать другими типами.

ТИПЫ ПАТРОНОВ

ТИП	АТК	СУ	УВЕЛИЧЕНИЕ СТОИМОСТИ
Безгильзовые	—	—	×2
Взрывные	—	+1	×2
Гелевые	—	0	×1,5
Обычные	—	—	×1
ПБОП	+2	–1	×3
Стреловидные	+1	–1	×1,5
Электрошоковые	+1	–1 о(э)	×2

СТОИМОСТЬ ПАТРОНОВ ПО КЛАССУ ОРУЖИЯ

КЛАСС	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ (ЗА 10 ПАТРОНОВ)
Карманный/Лёгкий/ Автоматический пистолет	1	5 ¥
Тяжёлый пистолет/ Пистолет-пулемёт	1	10 ¥
Винтовка	2 (Л)	20 ¥
Шокер	1	10 ¥
Инъекционный дротик	2	5 ¥ + токсин
Штурмовая пушка	4 (Н)	50 ¥
Пулемёт	2 (Л)	15 ¥
ДМСО	1	10 ¥
Дробовик	2 (Л)	15 ¥

ЭЛЕКТРОШОКОВЫЕ

Электрошоковые патроны превращают любое обычное оружие в шокер. Они наносят оглушающий урон и применяют состояние Электрошок, но при этом не наносят урона, как это делает обычная пуля.

ВСЁ, ЧТО ВЗРЫВАЕТСЯ!

Порой хочется что-нибудь взорвать. Ладно, не порой, почти каждый день. Короче, вот способы разнести в пух и прах маленькую часть мира.

ГРАНАТЫ

Гранаты — это маленькие индивидуальные кулёчки взрывчатки. Взрыв и шрапнель в одном аккуратном смертоносном комплекте! Мини-гранаты специально созданы для гранатомётов и активируются, пролетев 5 метров, после чего взрываются при столкновении или при помощи воздушного подрывателя (стр. 259). Предохранитель на 5 метров можно отключить при помощи продолжительной проверки Инженерного дела + Логики (4, 5 минут). Мини-гранаты имеют те же эффекты, что и стандартные гранаты.

Урон от гранат уменьшается при удалении от них. Значение СУ для гранат показывает изначальный урон для тех, кто ближе всего находится к гранате и эпицентру взрыва, где-то в пределах метра, после чего приводятся две категории с уроном поменьше для дистанций вплотную и близкой. Урон ограничен максимальной дистанцией характеристики Взрыва.

Используйте навык Атлетики + Проворство при броске гранаты или Экзотическое оружие (пусковая установка) + Проворство при запуске гранаты из гранатомёта. Следуйте правилам взрывных атак, стр. 114. Гранаты и похожие на них виды взрывчатки можно снабдить растяжкой для создания примитивной ловушки. Для этого требуется продолжительная проверка Инженерного дела + Логики (8, 1 сложное действие).

У бросковых гранат следующие значения атаки.

Вплотную: значение атаки без оружия.

Близкая: значение атаки без оружия – 1.

Средняя: значение атаки без оружия – 6.

Дальняя: —.

Экстремальная: —.

Все гранаты имеют следующую **беспроводную функцию**: вы можете использовать беспроводной активатор для ваших гранат через ОДР на вашем коммуникаторе, даже если у вас нет **прямого нейронного интерфейса**.

ВСПЫШПАКЕТ

Электронный ящик размером 10 на 10 см и высотой 2 см, содержащий набор микровспышек с каждой стороны и запрограммированный активировать случайную мерцающую последовательность для дезориентирования противников. Любой в радиусе действия вспышпакета, полагающийся на обычное зрение, получает состояние Ослепление (стр. 53) с уровнем, указанным в колонке СУ для всех проверок, требующих зрения, — всё из-за мерцания. Использование сумеречного зрения повышает уровень состояния на 1. Подавление вспышек снижает уровень состояния на 1. Вспышпакет имеет 10 зарядов и использует 1 заряд за боевой раунд. При подключении к сети он восстанавливает один заряд за десять секунд.

Беспроводной бонус: последовательность мерцания не направляется в сторону подключённого персонажа, предотвращая получение состояний. Устройство можно перезаряжать методом индукции, восстанавливая один заряд за полчаса подключения к беспроводной сети.

ГАЗОВАЯ

Можно выбрать любую химическую или токсичную начинку («Токсины и наркотики», стр. 121). Облако держится в течение примерно 10 боевых раундов, основываясь на правилах газовой атаки на стр. 116.

ДЫМОВАЯ/ТЕРМОДЫМОВАЯ

Аналогично газовой гранате, дымовая граната выпускает облако дыма вместо токсичного газа. Облако затрудняет видимость, применяя состояние Ослепление II к любому, кто пытается действовать в дыму, и Ослепление I к любому, кто пытается действовать через облако. Облако держится в течение примерно 10 боевых раундов, основываясь на правилах газовой атаки на стр. 116.

ОГЛУШАЮЩАЯ

Зачастую называемые светошумовыми, эти гранаты создают яркий, громкий и шокирующий взрыв, который оглушает и дезориентирует всех в радиусе действия. Кроме урона, все в радиусе Взрыва оглушающей гранаты получают состояния Глухота I, Ослепление I и Ошеломление (длительность воздействия этих состояний определяется на усмотрение ведущего).

ВЗРЫВЧАТКА

ГРАНАТЫ	СУ Э	СУ ВПЛОТНУЮ	СУ БЛИЗКАЯ	ВЗРЫВ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Вспышпакет*	Осл. III	Осл. II	Осл. I	10 м	4 (Л)	125 ¥
Газовая	—	—	—	—	4 (Н)	50 ¥ + 20 доз химикатов
Дымовая/Термодымовая	—	—	—	—	4 (Н)	50 ¥
Оглушающая	10 о	8 о	6 о	15 м	4 (Л)	100 ¥
Осколочная	16 ф	12 ф	8 ф	20 м	4 (Н)	150 ¥
Фугасная	16 ф	10 ф	4 ф	15 м	4 (Н)	150 ¥

* Состояние Ослепление основывается на обычном зрении. Штраф увеличивается на 1 уровень при использовании сумеречного зрения, уменьшается на 1 уровень при наличии подавления вспышек и не применяется к инфракрасному зрению или ультразвуку.

ОСКОЛОЧНАЯ
Классическая граната, созданная для разброса по большой области смертоносных осколков.

ФУГАСНАЯ
Эти гранаты имеют бóльшую взрывную силу, но меньшую область воздействия.

РАКЕТНЫЕ СНАРЯДЫ И РАКЕТЫ

Ракетные снаряды обладают стабилизирующим оперением, двигательной системой и боеголовкой. У ракет же есть внутренняя система наведения и сенсорный пакет, значение которого добавляется к броску атаки, поскольку они могут менять свою траекторию в полёте (также отображено в их значении атаки).

Правила для стрельбы ракетными снарядами и ракетами можно найти на стр. 114. Ракетные снаряды и ракеты активируются, пролетев 10 метров от изначальной точки, и взрываются при столкновении или при использовании воздушного подрывателя (стр. 259). Предохранитель на 10 метров можно отключить при продолжительной проверке Инженерного дела + Логики (4, 5 минут).

Как и в случае с гранатами, урон от ракетных снарядов и ракет уменьшается при удалении от эпицентра взрыва. Дистанция различается в зависимости от оружия, что указано в характеристиках для каждого оружия.

Все ракетные снаряды и ракеты имеют следующую **беспроводную функцию**: вы можете использовать беспроводной активатор для ваших ракетных снарядов и ракет, даже если у вас нет **прямого нейронного интерфейса**.

ОСКОЛОЧНЫЕ
Используемые преимущественно против живых существ, боеголовки таких снарядов выбрасывают на высоких скоростях осколки, предназначенные для повреждения живых целей. Эти ракеты/ракетные снаряды крайне эффективны против незащищённых целей, однако не особо действенны против барьеров, конструкций и транспорта.

ПРОТИВОТРАНСПОРТНЫЕ
Противотранспортные ракетные снаряды и ракеты имеют боеголовку со взрывчаткой направленного действия, созданной для прожигания или пробития транспорта или барьера. Несмотря на то, что при столкновении происходит взрыв, он ограничен в сравнении с фугасными снарядами. +2 к значению атаки против транспорта.

ФУГАСНЫЕ
Фугасные ракеты/ракетные снаряды созданы для нанесения большого урона в маленькой области. Взрыв таких снарядов аналогичен подобной гранате, но с несколько большей областью.

ОБЫЧНАЯ ВЗРЫВЧАТКА

Взрывчатка обычно используется для нанесения урона конструкциям, однако метачеловечество придумало множество способов сделать так, чтобы она вредила и телам. Вы можете использовать

РАКЕТНЫЕ СНАРЯДЫ И РАКЕТЫ

ОРУЖИЕ	СУ Э	СУ ВПЛОТНУЮ	СУ БЛИЗКАЯ	ВЗРЫВ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ	ПРИМЕЧАНИЕ
Газовый ракетный снаряд	—	—	—	—	4 (Н)	750 ¥ + 100 доз наполнения	См. правила газовой атаки, стр. 116
Дымовой/Термодымовой ракетный снаряд	—	—	—	—	4 (Н)	1 200 ¥	См. правила, стр. 262
Осколочный ракетный снаряд	16 ф	12 ф	8 ф	30 м	5 (Н)	2 000 ¥	
Противотранспортный ракетный снаряд	12 ф	8 ф	4 ф	10 м	5 (Н)	2 800 ¥	
Фугасный ракетный снаряд	16 ф	10 ф	4 ф	20 м	5 (Н)	2 100 ¥	
Ракета	Как у ракетного снаряда	Как у ракетного снаряда	Как у ракетного снаряда	Как у ракетного снаряда	+1 (Н)	Как у ракетного снаряда + рейтинг сенсора × 500 ¥	+2 к значению атаки

ВЗРЫВПАКЕТЫ

РЕЙТИНГ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
1–3	1 (Н)	Рейтинг × 10 ¥
4–6	2 (Н)	Рейтинг × 50 ¥
7–9	3 (Н)	Рейтинг × 100 ¥
10–12	4 (Н)	Рейтинг × 250 ¥
13–15	5 (Н)	Рейтинг × 500 ¥
16–18	6 (Н)	Рейтинг × 1 000 ¥
19–20	7 (Н)	Рейтинг × 5 000 ¥

МОДИФИКАЦИЯ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Детонатор	4 (Н)	75 ¥

ОДЕЖДА

ПРЕДМЕТ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Одежда	1	10 ¥ – 10 000 ¥
Функция отдачи	2	150 ¥
Электрохромная функция	1	75 ¥

навык Инженерного дела для подготовки взрывчатки (см. стр. 117).

ОБЫЧНАЯ ВЗРЫВЧАТКА

Различные взрывчатые вещества, твёрдые и жидкие, доступны в строительстве для нужд разрушения. Вся взрывчатка покупается в виде взрывпакета с установленным рейтингом, который включает в себя совокупность её силы и количества, не определяя точно ни один из параметров. Нельзя комбинировать взрывчатку с разным рейтингом из-за различий в компонентах и количестве. Это облегчает их использование.

ПЛАСТИКОВАЯ

Крайне стабильная, пластичная и клейкая взрывчатка военного образца. Идеально подходит для определённых нужд вроде подрыва стен. Для обозначения необходимого уровня заряда взрывчатку обычно окрашивают в определённый цвет — от чёрного для магнитной индукции до белого для 440-вольтовой промышленной взрывчатки. Ключевое слово — «обычно», поскольку некоторые изготовители бомб любят окрашивать свои устройства в иные цвета для того, чтобы запутать сапёров, пытающихся эти бомбы обезвредить.

ПЕНООБРАЗНАЯ

Пластиковая взрывчатка в консистенции крема для бритья, хранящаяся в аэрозольном баллончике. Идеально подходит для заполнения щелей и последующего подрыва аналогично пластиковой взрывчатке.

ДЕТОНАТОР

Этот детонатор вставляется во взрывчатку и активируется либо программируемым таймером, либо радиосигналом. Для установки таймера требуется сложное действие.

Беспроводной бонус: вы можете установить таймер детонатора за простое действие. Простым действием вы можете приказать связанному с ПНИ устройству сдетонировать.

ОДЕЖДА И БРОНЯ

Улицы 2080 года жестоки, как и воздух, как и дождь, как и парасущества, как и куча других вещей, которые могут вас убить просто за то, что вы вошли в парадную дверь. Как же с этим справиться? Надеть броню! Закупитесь ею, и, может быть, вы переживёте в разрастании ещё пару дней.

ОДЕЖДА

У одежды в 2080 году есть весьма серьёзные функциональные опции: коммуникаторы, музыкальные плееры и прочие электронные устройства можно вплести прямиком в одежду, и питаться они будут от вплетённых батарей или от специальной ткани, собирающей энергию.

С другой стороны, дешёвую одежду из сои можно купить за десять нюйен за комплект в автомате в любом разрастании. Тратишь больше денег — выглядишь круче. Всё просто.

ФУНКЦИЯ ОТДАЧИ

Эта одежда с осязательной функцией позволяет в дополнительной реальности испытывать тактильные ощущения.

ЭЛЕКТРОХРОМНАЯ ФУНКЦИЯ

Электрохромные нити могут менять цвет при помощи электричества, позволяя вам играть с оттенками одежды или показывать текст, изображения или какой-то образ. Для моды это отлично, для смешения с толпой и вовсе великолепно, если вам требуется быстрая смена костюма. Вы можете даже обзавестись армированной электрохромной одеждой. Для смены настроек электрохромной одежды требуется простое действие, а вот на применение изменений требуется два боевых раунда.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в любой ход, когда меняете настройки своей одежды. Ваша одежда может отображать картинки, текстовые файлы или видео с вашего коммуникатора.

БРОНЯ

Благодаря достигнутому прогрессу в материалах современная броня может быть лёгкой, гибкой и скрытной. Броня увеличивает значение защиты, но эффект нескольких видов не суммируется, если не сказано иного.

АРМИРОВАННАЯ КУРТКА

Доступна во множестве стилей и даёт неплохую защиту, при этом не привлекая особого внимания. Однако даже не думайте надевать такую на общественное мероприятие или для визита в правительственное здание.

БРОНЯ

ТИП	ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Армированная куртка	+4	8	2	1 000 ¥
Армированная одежда	+2	4	2	500 ¥
Боевой деловой костюм	+2	6	2	1 500 ¥
Бронежилет	+3	6	2	750 ¥
Доспех полной защиты	+5	10	4 (Л)	2 000 ¥
Со шлемом	+2	6	—	500 ¥
Комбинезон городского исследователя	+3	6	2	800 ¥
Костюм-хамелеон	+2	4	4 (Н)	2 000 ¥
Пальто с подкладом	+3	7	2	900 ¥
Синтекожаная куртка/плащ	+1	3	1	300 ¥

АРМИРОВАННАЯ ОДЕЖДА

Из-за лёгкого баллистического плетения эту одежду практически невозможно классифицировать как броню. Она не даёт столько защиты, сколько настоящая броня, однако её можно сшить в любом стиле по вашему желанию.

БОЕВОЙ ДЕЛОВОЙ КОСТЮМ

Помпезный бронированный костюм, пользующийся популярностью среди мистеров Джонсонов, харизматиков и посредников, которые хотят и защититься, и стильно выглядеть. Имеет скрытую кобуру (см. стр. 260) в пиджаке.

БРОНЕЖИЛЕТ

Гибкий жилет, созданный для ношения под обычной одеждой, при этом не выдающий себя размерами.

ДОСПЕХ ПОЛНОЙ ЗАЩИТЫ

Такую броню носят военные и охрана по всему миру для выполнения опасных задач. Выглядит она пугающе, но при этом имеет множество тактических креплений, карманов и лямок для смертоносной эффективности. Знайте, что такое снаряжение привлечёт внимание. Доспех можно адаптировать под климат (жаркий или холодный) или добавить химическую герметизацию для полной защиты носителя от токсичного окружения и атак. Доспех поставляется со шлемом, имеющим Ёмкость 6 для звуковых и визуальных усилений.

КОМБИНЕЗОН ГОРОДСКОГО ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Созданный для курьеров, атлетов и паркуристов, такой комбинезон — это бронированная версия одежды, доступная в совершенно дурацких расцветках. Поскольку комбинезоны эти такие модные, у них есть встроенный музыкальный проигрыватель и биомонитор.

КОСТЮМ-ХАМЕЛЕОН

Костюм на всё тело, от кончиков пальцев ног до макушки головы, с покрытием из рутениевого полимера с поддержкой комплекта датчиков, что позволяет сканировать окружение и повторять изображение с нужной перспективой. Если вы в активированном костюме пытаетесь спрятаться, то вы получаете бонусное очко преимущества при выполнении проверок Скрытности.

Беспроводной бонус: костюм также повышает ваше значение защиты на 2 благодаря улучшенной способности прятаться.

ПАЛЬТО С ПОДКЛАДОМ

Это ковбойское пальто весьма популярно на жестоких улицах мировых разрастаний уже в течение 50 лет. Мало того что оно защищает, так ещё и даёт бонусное очко преимущества против проверок на обнаружение скрытых под ним предметов.

СИНТЕКОЖАНАЯ КУРТКА/ПЛАЩ

На улицах синтекожа стала нормой, и такая куртка (до пояса или полноценный плащ) всегда будет стильной. Она даже немножко защитит вас.

МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

Броню можно улучшить различными модификациями. Ёмкость каждого предмета указана в таблице «Броня». Модификации брони имеют стоимость в Ёмкости, равную их рейтингу. Стоимость в Ёмкости определяет, сколько модификаций вы можете запихать в броню.

ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ

В этой модификации используются огнезащитные негорящие материалы. Такая броня отменяет состояние Горение в количестве раз, равном её рейтингу. Как только броня отменит состояние указанное количество раз, защита истощается и броня больше не защищает от огня.

ЗАЩИТА ОТ ХОЛОДА

Носителя защищают термальные волокна и удерживающие тепло материалы. Эта броня отменяет состояние Заморозка в количестве раз, равном её рейтингу. Как только броня отменит состояние указанное количество раз, защита истощается и броня больше не защищает от холода.

ЗАЩИТА ОТ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

В модификации брони использованы электроизоляция и непроводящие материалы. Эта броня отменяет состояние Электрошок в количестве раз, равном её рейтингу. Как только броня отменит состояние указанное количество раз, защита истощается и броня больше не защищает от электричества.

МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

МОДИФИКАЦИЯ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Защита от огня	[Рейтинг]	3	Рейтинг × 250 ¥
Защита от холода	[Рейтинг]	3	Рейтинг × 250 ¥
Защита от электричества	[Рейтинг]	3	Рейтинг × 250 ¥
Химзащита	[Рейтинг]	3	Рейтинг × 250 ¥
Химическая герметизация	6	5	3 000 ¥

ХИМЗАЩИТА

Эта модификация защищает носителя от химических атак с контактным путём введения («Токсины и наркотики», стр. 121). Особое покрытие нейтрализует состояние Разъедание от атак в количестве, равном рейтингу.

ХИМИЧЕСКАЯ ГЕРМЕТИЗАЦИЯ

Эта модификация доступна только для доспеха полной защиты. Химическая герметизация представляет собой воздухонепроницаемую систему контроля окружающей среды, для активации которой требуется сложное действие. Она предотвращает все состояния, связанные с токсинами, у которых контактный и вдыхаемый путь введения, однако использовать непрерывно её можно только в течение часа из-за ограниченного запаса воздуха. Модификация нейтрализует состояние Разъедание шесть раз, прежде чем встроенная химическая защита истощается и броня больше не имеет химической герметизации.

Беспроводной бонус: активация химической герметизации требует простого действия.

ШЛЕМЫ

Шлемы варьируются по форме и размеру, защищая ваш котелок от повреждений. У шлемов есть Ёмкость, которую можно использовать для установки аксессуаров вроде тродов и зрительных усилений.

ЩИТЫ

БАЛЛИСТИЧЕСКИЙ ЩИТ

Внушительный чёрный щит, используемый командами спецназа в городском бою. Оснащён окошком из прозрачной пластали и встроенной лестничной рамой с обратной стороны для того, чтобы с его помощью перебираться через небольшие препятствия.

ПОЛИЦЕЙСКИЙ ЩИТ

Прозрачный пластилевый брат баллистического щита, но с дополнительной возможностью атаки электричеством. Используйте навык Ближнего боя для проведения атаки и атакующие характеристики оглушающей дубинки. Щит имеет десять зарядов и восстанавливает один заряд за десять секунд при подключении к сети.

Беспроводной бонус: полицейский щит перезаряжается индукционным методом, восстанавливая один заряд за час.

ЭЛЕКТРОНИКА

КОММУНИКАТОРЫ

Коммуникаторы — универсальные коммуникационные устройства, которыми пользуются практически все. Бывают они разных форм и размеров, некоторые и вовсе представлены в виде аугментаций и частей одежды. Даже самый простой коммуникатор включает в себя возможность поиска в Матрице через ДР и отправку текста, а также телефон, видеофон, проигрыватель музыки, микротридеопроектор, сенсорный экран, фото- и видеокамеры высокого разрешения, сканер изображений, текста и RFID-меток, встроенную систему GPS-навигации, проигрыватель чипов, считыватель кредстиков, вытягиваемые наушники, голосовой доступ, технологии преобразования текста в речь и речи в текст. У каждого из них также есть множество дополнительных функций.

КИБЕРДЕКИ

Когда корпорации закрутили гайки в Матрице, старательно пытаясь предотвратить попытки нелегального использования их красивенькой новой

ШЛЕМЫ И ЩИТЫ

ПРЕДМЕТ	ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Шлем	+1	4	1	200 ¥
Баллистический щит	+2	2	4	900 ¥
Полицейский щит	+2	2	4	1 200 ¥

ОРУЖИЕ	ТИП	СУ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ
Баллистический щит	Ближний бой	2 о	4/—/—/—/—
Полицейский щит	Ближний бой	4 о(э)	4/—/—/—/—

КОММУНИКАТОРЫ

ПРЕДМЕТ	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ХАРАКТЕРИСТИКИ (ВМ/СЭ)	КОЛ-ВО АКТИВНЫХ ПРОГРАММ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Мета Линк»	1	1/0	0	2	100 ¥
«Сони Эмперор»	2	1/1	1	2	700 ¥
«Ренраку Сенсей»	3	2/0	1	2	1 000 ¥
«Эрика Элит»	4	2/1	2	2	2 500 ¥
«Гермес Айкон»	5	3/0	2	3	5 000 ¥
«Трансис Авалон»	6	3/1	3	3	8 000 ¥

КИБЕРДЕКИ

ПРЕДМЕТ	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ХАРАКТЕРИСТИКИ (П/У)	КОЛ-ВО АКТИВНЫХ ПРОГРАММ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
«Эрика MCD -6»	1	4/3	2	3 (Н)	24 750 ¥
«Спинрад Фэлкон»	2	5/4	4	3 (Н)	61 500 ¥
«KTM 360»	3	6/5	6	3 (Н)	95 000 ¥
«Ренраку Кицунэ»	4	7/6	8	4 (Н)	107 000 ¥
«Сиавасэ Кибер-6»	5	8/7	10	5 (Н)	172 500 ¥
«Фэйрлайт Экскалибур»	6	9/8	12	6 (Н)	410 600 ¥

системы, кибердека вновь появилась как устройство для работы с внутренностями Матрицы. Это мощные устройства в руках умелого декера. Новейшие модели смахивают на средневековые наручи, разве что меньше по размерам. Носятся они на запястье и могут проецировать клавиатуры (или предпочитаемый пользователем интерфейс) на руку пользователя, ближайшую поверхность или попросту в воздухе. Некоторые модели производятся с экранами, но у большинства их нет. Обычно они выглядят как кусок металла с множеством портов, хотя многие декеры подсоединяются к ним по беспроводной связи. Подробнее о них вы можете узнать в разделе «Устройства» на стр. 173. Все кибердеки имеют модуль горячего сима.

АКСЕССУАРЫ

Если не сказано иного, эти аксессуары совместимы с коммуникаторами, кибердеками и (с разрешения ведущего) прочими электронными устройствами. Все периферические аксессуары беспроводные и при отсутствии правильного подключения дают скрытый вход в ПС пользователя. Количество подключённых к коммуникатору предметов равно его вычислительной мощности. Прочие аксессуары имеют открытую связь, которая может быть использована.

БИОМЕТРИЧЕСКИЙ СЧИТЫВАТЕЛЬ

Это ручное устройство можно использовать для считывания отпечатков пальцев, сканирования сетчатки, голоса и отпечатка языка. Вы можете использовать его для блокировки ваших электронных устройств, чтобы только вы (или одна из ваших частей тела) могли их разблокировать.

ПЕРЧАТКИ ДЛЯ ДР

Эти перчатки выпускаются в мириадах фасонов и позволяют вам вручную взаимодействовать с Матрицей в дополненной реальности (ДР), позволяя вам «касаться» и «держать» ОДРы и получать тактильную отдачу. Перчатки для ДР показывают точный вес и температуру предметов, которых вы касаетесь или держите.

Беспроводной бонус: перчатки имеют функцию химического анализа, которая идентифицирует состав предмета, который вы держите.

ПРИНТЕР

Если вам вдруг понадобилась физическая копия документа, то вместе с бумагой поставляется этот полноцветный принтер.

СИМРИГ

Этот симсенс-записыватель позволяет фиксировать данные ощущений (сенсорных и эмоциональных) того, кто его носит. Симриги используются для создания большинства продающихся на рынке симсенс-чипов. Помимо симрига, вам понадобится действующий симуляционный модуль (с ПНИ-интерфейсом) для записи.

СИМУЛЯЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Это внутреннее улучшение позволяет вам испытать на себе всё, что даёт симсенс: прямое ощущение симсенс-программ, полносенсорную дополненную и виртуальную реальность. Доступ к симуляционному модулю осуществляется через прямой нейронный интерфейс, будь то троды, инфоразъём или имплантированный коммуникатор. Симуляционные модули можно модифицировать под горячий сим, что даёт доступ ко всем ощущениям ВР, но с риском поджарить мозг.

СПУТНИКОВАЯ СВЯЗЬ

Позволяет пользователю подсоединиться к коммуникационным спутникам на нижней орбите Земли, подключаясь к Матрице в местах, где нет местных

АКСЕССУАРЫ

АКСЕССУАР	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Биометрический считыватель	3	2	200 ¥
Перчатки для ДР	3	1	150 ¥
Принтер	3	1	25 ¥
Симриг	3	4	1 000 ¥
Симуляционный модуль	—	—	+100 ¥
Горячий сим	—	2 (H)	+250 ¥
Спутниковая связь	4	3	500 ¥
Субвокальный микрофон	3	2	50 ¥
Тридео-проектор	3	1	200 ¥
Троды	3	1	70 ¥
Электронная бумага	1	1	5 ¥

беспроводных сетей (что бывает редко, но, к несчастью, существует). Такая связь ограничивает шум из-за дистанции до максимального штрафа –5. Включает портативную спутниковую тарелку.

СУБВОКАЛЬНЫЙ МИКРОФОН

Наклейка под цвет кожи с прикреплённым микрофоном, приклеивающаяся на горло. Позволяет общаться субвокальной речью. Те, кто пытается подслушать вас, не могут получать или использовать преимущество при проверке Внимания.

ТРИДЕО-ПРОЕКТОР

Это устройство проецирует 3D-голограмму в пятиметровом кубе рядом или над устройством. Голограмма может выглядеть реалистично, но если вы не особо талантливы в её создании, то будет очевидно, что это тридео.

ТРОДЫ

Эта электродная и ультразвуковая сеть даёт вам связь с ПНИ (прямым нейронным интерфейсом). Выглядеть она может как угодно — как повязка на голову, шляпа или какой ещё головной убор, а также её можно интегрировать в любой существующий головной убор вроде шлема или стильной федоры.

ЭЛЕКТРОННАЯ БУМАГА

Тонкий электронный лист размером от наклейки до постера. Его можно сложить или скрутить в рулон. Он показывает изображения, текст, данные и видео и может работать как сенсорный экран. Фактически это ультратонкий монитор. Электронная бумага беспроводная, на ней можно писать и стирать таким же беспроводным образом.

RFID-МЕТКИ

Эти крохотные компьютерные чипы, обычно называемые рфидами, напиханы практически во все коммерческие доступные продукты Шестого мира. Метки, интегрируемые во многие продукты — например, пули, — микроскопического размера, однако доступные для покупки метки варьируются от двухмиллиметровых до трёхсантиметровых квадратов. У них клейкая основа для прикрепления к любой поверхности. Самые крохотные из этих меток заметить крайне трудно. Используются метки для геопозиционирования мест и предметов, оставляя виртуальное сообщение в ДР для всех, кто на него наткнётся; для отслеживания работников; получения доступа; контактной информации владельца транспорта, животных и всего остального; регистрации оружия и транспорта и так далее. Их можно также использовать в качестве выслеживающих устройств, периодически передающих GPS-информацию в Матрицу.

RFID-метки — это устройства, на которых можно держать один или несколько файлов, но несильно больше. Физическое расположение метки можно обнаружить в Матрице («Отследить образ», стр. 182). Метки с данными можно стереть стирателем меток (стр. 270) или запрограммировать действием Редактировать файл (стр. 183). У RFID-меток есть владельцы, как и у всех устройств, но, в отличие от других устройств, владельца можно изменить на «никто».

ВЫСЛЕЖИВАЮЩАЯ/ СКРЫТАЯ МЕТКА

Выслеживающая метка используется для отслеживания вещей и существ. Обычно её имплантируют под кожу. Мегакорпорации используют их для отслеживания граждан ради блага или вреда (ну, как вы знаете, обычно ради второго), тюрьмы используют их для отслеживания заключённых и условно-досрочно освобождённых, а родители и школы используют их для отслеживания учеников. Выслеживающие метки невозможно стереть при помощи стирателя меток из-за ЭМИ-защиты. Если метка имплантирована под кожу, для её удаления требуется продолжительная проверка Биотехнологий + Логики (10, 1 минута).

Скрытая метка всегда работает в режиме невидимки (стр. 178) и для встречной проверки Внимания в Матрице использует 10 кубиков. Она передаёт данные только в установленное время коротким импульсом. Зачастую их скрывают под другие предметы или же прячут в них.

ИНФОЧИП

Используется для хранения данных вне сети. Один инфочип может содержать огромное количество

RFID-МЕТКИ

МЕТКИ (10)	РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Выслеживающие/Скрытые	3	2	10 ¥
Инфочип	1	1	5 ¥
Сенсорные	2	2	40 ¥
Стандартные	1	1	1 ¥

данных на чипе размером 2 на 6 см. Инфочипы не имеют беспроводных функций, так что вам нужно подключить его к универсальному инфокабелю (есть на любом устройстве), если вы хотите считать с него информацию или записать её.

СЕНСОРНАЯ МЕТКА

Используется для записи данных в течение 24 часов с одного сенсора (продаётся отдельно) с рейтингом не более 2 («Сенсоры», стр. 276). После 24 часов метка либо отключается, либо перезаписывает данные со сроком давности больше 24 часов в зависимости от программирования. Получить информацию можно только в радиусе метра от метки, если не включена беспроводная функция.

Беспроводной бонус: вы можете отслеживать данные в режиме реального времени, если являетесь владельцем метки. Записи с метки можно транслировать в другое место хранения.

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ И КОНТРМЕРЫ

ГЕНЕРАТОР БЕЛОГО ШУМА

Это устройство создаёт поле случайного шума, затрудняющего аудиопрослушку. Все проверки Внимания в попытке услышать разговор в пределах (рейтинг) метров от генератора белого шума получают отрицательный модификатор к набору кубиков, равный рейтингу генератора. Если используется больше одного генератора, считается только тот, что имеет наивысший рейтинг. Генератор белого шума бесполезен, если окружение и без того шумное (например, в ночном клубе или в перестрелке).

Рейтинг генератора белого шума варьируется от 1 до 6.

Беспроводной бонус: поскольку устройство сканирует и усиливает местный шум, эффективный радиус увеличивается втрое.

МИКРОПЕРЕДАТЧИК

Этот коммуникатор малой дальности не делает ничего особенного — он попросту позволяет вам передавать свой голос на другие микропередатчики и коммуникаторы, которые вы связали, в пределах километра. Микропередатчик состоит из вкладываемого наушника и приклеиваемого субвокального микрофона (стр. 268). Микропередатчик имеет рейтинг устройства 2, так что советуем подключить его к устройству получше для обеспечения закрытой связи.

ОБНАРУЖИТЕЛЬ ЖУЧКОВ

Обнаруживает беспроводные устройства в пределах 20 метров. Сканер измеряет силу сигнала для обнаружения местоположения. Для работы со сканером проведите встречную проверку Внимания в Матрице, используя Электронику + Логику. Если вы получите чистые успехи при проверке, вы обнаруживаете устройство.

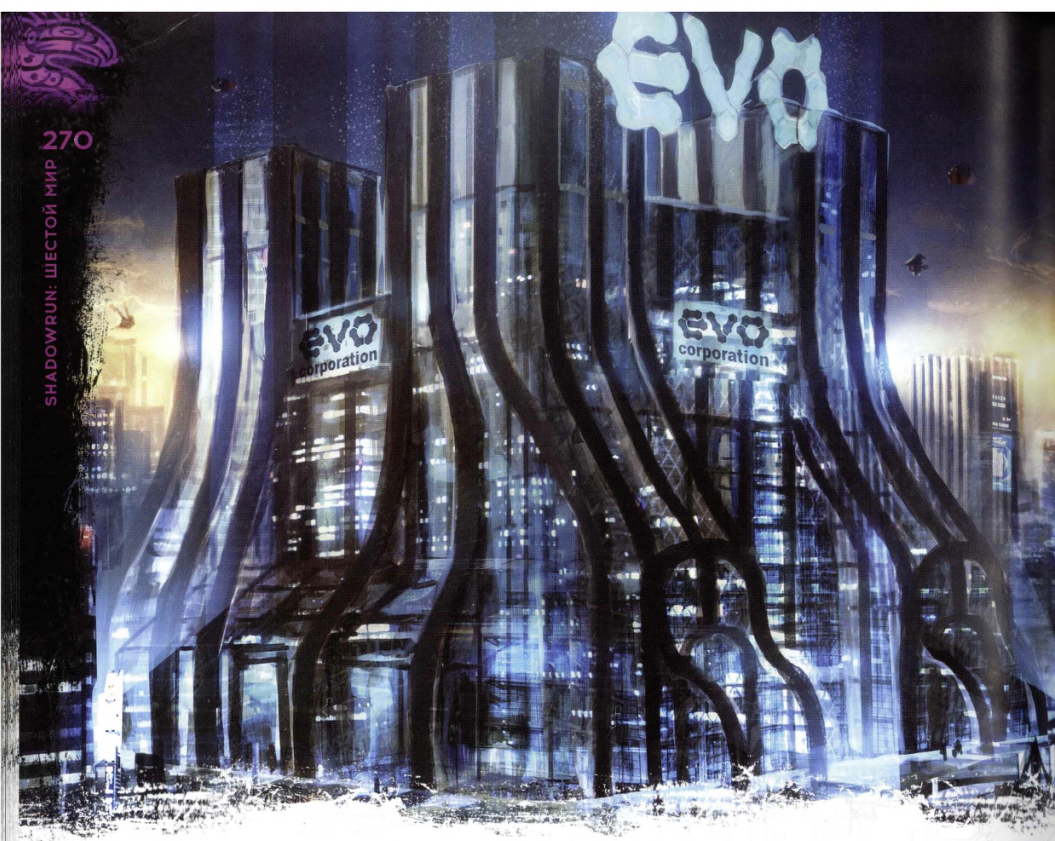
Беспроводной бонус: вы получаете 2 дополнительных успеха при проверке, и вам достаточно ничьей во встречной проверке, без необходимости получать чистые успехи.

ПОДАВИТЕЛЬ СИГНАЛОВ

Это устройство заполняет пространство электромагнитными глушащими сигналами для блокировки беспроводного и радиосообщения. Подавитель сигналов создаёт шум, равный рейтингу устройства. Зональный подавитель сигналов воздействует в сферическую область, и его рейтинг снижается на 1 за каждые 10 метров от центра. Направленный подавитель сигналов действует в секторе в 30°, и его рейтинг снижается на 1 за каждые 30 метров от центра. Подавитель сигналов воздействует на все устройства, которые находятся в зоне подавления сигналов, и только на них. Стены и другие препятствия могут предотвратить распространение глушащего

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ И КОНТРМЕРЫ

УСТРОЙСТВО	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Генератор белого шума	3	Рейтинг × 50 ¥
Микропередатчик	1	100 ¥
Обнаружитель жучков	3	200 ¥
Зональный подавитель сигналов	4 (Л)	Рейтинг × 200 ¥
Направленный подавитель сигналов	4 (Л)	Рейтинг × 200 ¥
Подавитель сигналов имплантов	5 (Н)	Рейтинг × 150 ¥
Прослушиватель данных	2	300 ¥
Стиратель меток	3	450 ¥



сигнала или снизить его эффективность (на усмотрение ведущего).

Рейтинг подавителя сигналов варьируется от 1 до 6.

Беспроводной бонус: вы можете запрограммировать подавитель таким образом, чтобы он не воздействовал на обозначенные вами устройства и аватары.

ПОДАВИТЕЛЬ СИГНАЛОВ ИМПЛАНТОВ

Подавитель сигналов имплантов нейтрализует имплантированные коммуникаторы и кибердеки. При прикреплении к местоположению устройства он действует аналогично любому другому подавителю, однако воздействует только на имплантированное устройство. Удаление подавителя сигналов имплантов без необходимого ключа требует продолжительной проверки Электроники + Логики или Инженерного дела + Проворства (10, 1 сложное действие). Удаление подавителя сигналов имплантов с себя требует проверки Атлетики + Проворства (5) и траты сложного действия. Если удалить не получилось, подавитель может активировать дополнительные устройства, противостоящие вмешательству, к которым он прикреплён.

Рейтинг подавителя сигналов имплантов варьируется от 1 до 6.

ПРОСЛУШИВАТЕЛЬ ДАННЫХ

Подсоединив это устройство взлома к инфокабелю, вы получаете прямую связь с устройствами на обоих концах кабеля, и наоборот. Шум больше не важен, пока вы остаётесь подключены. Прослушиватель можно снять без повреждения кабеля.

Беспроводной бонус: прослушивателю можно отдать беспроводную команду самоуничтожения за простое действие, что немедленно прервёт прямую связь. Пользователь может выбрать, повреждает ли это действие кабель между устройствами или оставляет его целым, лишь прерывая связь с устройствами и оставляя позади одну чёрную пыль.

СТИРАТЕЛЬ МЕТОК

Это ручное устройство создаёт электромагнитный импульс для сжигания RFID-меток и прочей незащищённой электроники. При

использовании поднесите стиратель на расстояние в 5 мм к любому электронному устройству и нажмите кнопку, немедленно нанеся 10 ячеек урона в Матрице (с обычным сопротивлением). Малая дистанция не позволяет использовать стиратель против транспорта, большинства дронов, магнитных замков и киберимплантов. Стиратель меток имеет один заряд, но он полностью перезаряжается за 10 секунд при подключении к сети.

Беспроводной бонус: стиратель меток полностью перезаряжается за час методом индукции.

ПРОГРАММЫ

Программы можно приобрести, загрузив из Матрицы или, что используется куда реже, из инфочипа в реальном магазине. Инфософт, софт карт, магазинный софт и обучающий софт можно с лёгкостью хранить и использовать на коммуникаторе, инфотерминале или в кибердеке.

АВТОСОФТ

Программы, использующиеся для управления дронами. Подробнее см. стр. 201.

ИНФОСОФТ

Информационный софт — это небольшая библиотека, в которой хранится база данных на определённую тему (навык Экспертного знания). Подходящий инфософт даёт вам узконаправленную версию навыка Экспертного знания — например, поскольку банды Сиэтла является навыком Экспертного знания, в инфософте может содержаться информация о Древних, или Хеллоуинерах, или о бандах Пьюаллупа. В таком случае инфософт используется аналогично навыку Экспертного знания (стр. 99).

ПРОГРАММЫ

Используются как обычными людьми, так и хакерами в Матрице. Принцип действия описан на стр. 184. Бывает два вида программ — базовые и для взлома.

МАГАЗИННЫЙ СОФТ

Программы для совершения покупок вроде «Одёжной лошади», «Бдительного покупателя» и «Пушки рядом» выводят список цен и отзывы пользователей для сравнения товаров стандартного назначения. Нужный магазинный софт — а такой существует для каждого вида продукта вроде электроники, огнестрела, оружия ближнего боя, брони и т. д. — даёт +1 к набору кубиков на проверки Поиска в Матрице для покупки и продажи предметов.

ОБУЧАЮЩИЙ СОФТ

Виртуальные личные учителя, помогающие вам выучить определённый навык. Обучающий софт проводит проверки Преподавания с набором кубиком, равным его рейтингу × 2. Обучающий софт не может обучать навыкам, основанным на Магии или Резонансе, и доступен с рейтингами от 1 до 6.

СОФТ КАРТ

Это загружаемые данные с детальной информацией об определённой области размером примерно в 5 000 км^2. Включает в себя всё, что там можно найти: улицы, деловой/жилищный справочник, топографические данные, перепись населения, GPS и информацию об окружающей среде. Интерактивный интерфейс позволяет вам быстро определить лучший путь и направление, найти ближайшее нужное место или же создать собственную карту. При поддержании беспроводной связи карта автоматически обновляется, основываясь на последних данных «Сетевого гида». Конечно же, эта функция также означает, что по софту карт можно вас выследить. Софт карт даёт +1 к набору кубиков при проверках нахождения мест.

СОФТ НАВЫКА

Софт навыка — программа с записанным навыком, что включает в себя как цифровые знания, так и данные мышечной памяти. При использовании совместно с соответствующими аугментациями (разъём навыков для софта знаний и языка, прошивка навыков для софта активностей), софт навыка позволяет вам знать и делать то, что вы иначе и не изучили бы. Когда требуется проверка навыка, персонаж может использовать рейтинг софта навыка вместо самого навыка. Минус в том, что проверки с софтом навыка невозможно усилить при помощи преимущества.

Софт навыка доступен с рейтингами от 1 до 6.

ПРОГРАММЫ

СОФТ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Автософт (Рейтинг 1–9)	(Рейтинг 1–9)	Рейтинг × 500 ¥
Инфософт	2	120 ¥
Программа базовая	1	60 ¥
Программа для взлома	4 (H)	250 ¥
Магазинный софт	2	150 ¥
Обучающий софт	Рейтинг/3	Рейтинг × 400 ¥
Софт карт	2	100 ¥
Софт навыка	4	—
Софт активности	4	Рейтинг × 5 000 ¥
Софт знаний	2	2 500 ¥
Софт языка	1	Рейтинг × 1 500 ¥

Софт активности

Софт активности заменяет физические активные навыки — то есть практически любой активный навык, не основанный на Магии или Резонансе. Для правильной передачи данных мышечной памяти требуется имплант прошивки навыков (стр. 287). Ограничение на количество навыков, которые вы можете одновременно использовать, зависит от рейтинга прошивки.

Софт знаний

Софт знаний используется как навык Экспертного знания, активно переписывая знания пользователя своими данными. Для использования софта знаний требуется разъём навыков, и количество используемых софтов ограничено рейтингом разъёма навыков. У софта знаний нет рейтинга, как и у навыка Экспертного знания нет уровня.

Софт языка

Софт языка дублирует языковые навыки, позволяя пользователю разговаривать на иностранном языке. Для использования софта языка требуется разъём навыков, а количество используемых софтов ограничено рейтингом разъёма навыков. Рейтинг софта языка транслируется в уровень владения языком следующим образом: 1 = базовые познания, 2 = знаток, 3 = эксперт.

ДОКУМЕНТЫ И КРЕДИТЫ

Эти базовые механики показывают, кем вы являетесь, и позволяют вам заплатить по счетам. Во многих цивилизованных городских областях ГРЕХи регулярно проверяют, так что иметь при себе поддельный ГРЕХ весьма ценно — так вы сумеете пробраться куда нужно, не подняв при этом тревогу. Многие бегущие в тени к тому же используют кредстики вместо банковских переводов, уменьшая возможность выследить их. Ниже приведены дополнительные подробности.

СЕРТИФИЦИРОВАННЫЙ КРЕДСТИК

Неотслеживаемые финансы конца XXI века. Сертифицированный кредстик не зарегистрирован на определённую личность. Финансы, закодированные на нём, принадлежат носителю и не требуют специального документа или авторизации для использования, так что их можно спокойно украсть. Но кто будет обворовывать бегущего? Для использования такого кредстика вам нужно вставить его в универсальный инфокабель для перевода финансов на кредстик или с него. Это делает кредстики устойчиво популярными среди бегущих в тени и мистеров Джонсонов, что так любят нанимать бегущих. Кредстик каждого цвета может содержать только определённую сумму денег, в таблице указана максимальная сумма, которую можно загрузить на кредстик, а не то количество, которое всегда на нём есть. Единственный внешний идентификатор типа кредстика — это тонкая полоса на корпусе, которая на улицах зачастую стирается для сокрытия типа кредстика во время транзакций.

КРЕДИТНЫЙ СЧЁТ

Кредитный счёт — матричный банковский счёт, доступ к которому можно получить через коммуникатор, если вы подсоединены к сети. Авторизация транзакций требует пароля или биометрического подтверждения — для этого на вашем коммуникаторе и есть биометрический считыватель. Электронные транзакции с этих счетов оставляют след, который хоть и возможно скрыть, но по нему также можно отследить серьёзную криминальную активность. Каждый счёт должен быть зарегистрирован на определённый (обычно поддельный) ГРЕХ, если только счёт не содержится анонимным подпольным банком (у которого свои сложности и риски). Стоимость банковских услуг включена в стоимость вашего уровня жизни, если вы беднота или выше, — в противном случае вам придётся хранить деньги на кредстиках. Если поддельный ГРЕХ, прикреплённый к счёту, уничтожат, то вы потеряете деньги.

ПОДДЕЛЬНАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ РЕГИСТРАЦИОННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА (ГРЕХ)

В 2080 году вы — всего лишь число. Ну, точнее, набор из чисел и букв, связанный с биометрическими и персональными данными в Глобальном реестре ГРЕХов. Большинство граждан стран и мегакорпораций получают свой ГРЕХ при рождении и пользуются им до самой смерти. Отсутствие ГРЕХа означает, что жить вы будете вне системы с ограниченными гражданскими правами… или вовсе без них. Бегущие в тени по умолчанию являются безГРЕШниками, ГРЕХ у них есть только при наличии качества ГРЕШник (стр. 76). У большинства бегущих в тени этого документа нет либо потому,

КРЕДСТИКИ

ТИП	МАКСИМАЛЬНАЯ СУММА	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Стандартный	5 000 ¥	1	5 ¥
Серебряный	20 000 ¥	1	20 ¥
Золотой	100 000 ¥	2	100 ¥
Платиновый	500 000 ¥	3	500 ¥
Эбеновый	1 000 000 ¥	5	1 000 ¥

ИДЕНТИФИКАЦИОННЫЕ ДОКУМЕНТЫ

ТИП	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Поддельный ГРЕХ	4 (Н)	Рейтинг × 2 500 ¥
Поддельная лицензия	4 (Н)	Рейтинг × 200 ¥

что им не повезло родиться бедными, либо потому, что они потеряли его или где-то от него избавились. ГРЕХи — это электронные предметы, а не физические. Они существуют на коммуникаторах в виде данных и передаются как часть вашей ПС, однако получить к ним доступ могут только юридические лица со специальными паролями.

БезГРЕшная жизнь трудна, так что многие бегущие в тени обзаводятся поддельными ГРЕХами. Высококачественные подделки трудно отличить от настоящих, в то время как низкокачественные… короче, они хуже. Рейтинг поддельного ГРЕХа используется при проверке против систем подтверждения. ГРЕХи доступны с рейтингом от 1 до 6.

Как и в случае с настоящим ГРЕХом, каждый раз, когда вы используете поддельный ГРЕХ для законных действий, вы оставляете инфослед. Возможность проследить криминальную активность по поддельному ГРЕХу делает такой документ по сути расходником. Большинство бегущих в тени обладает одновременно двумя или несколькими поддельными ГРЕХами: один для легальных действий вроде оплаты аренды и закупок, в то время как другой используется для подковёрных делишек, а третий и вовсе пригодится только тогда, когда придётся валить к чертям собачьим.

ПОДДЕЛЬНАЯ ЛИЦЕНЗИЯ

Для тех, кто не хочет или не может пройти через стандартные легальные каналы, доступны поддельные лицензии для всевозможных запрещённых предметов и действий. Предметы без буквенного обозначения у Доступности не требуют лицензии. Нелегальные (Н) предметы для частного использования не имеют доступной лицензии. Так что лицензия используется только для лицензионных (Л) предметов. На каждый вид предмета/действия, требующего разрешения, необходима отдельная лицензия. Лицензия нужна для таких вещей, как охота (с луком и винтовкой), ношение огнестрельного оружия, ношение скрытого огнестрельного оружия (отдельная лицензия), сотворение заклинаний и на любое лицензионное снаряжение или аугментацию. В то время как ваш ГРЕХ существует на вашем коммуникаторе, поддельные лицензии прикреплены к вашему ГРЕХу и связаны с ним. Когда вы покупаете поддельную лицензию на скрытое ношение, вы не покупаете её для профессионального бегущего в тени Смертоубийцы — вы покупаете его для Джо Чаммера, одного из поддельных ГРЕХов Смертоубийцы. Каждая лицензия должна быть прикреплена к определённому (поддельному) ГРЕХу на выбор игрока. Используйте рейтинг поддельной лицензии против систем подтверждения. Рейтинг лицензии не может быть выше рейтинга поддельного ГРЕХа, к которому она прикреплена. Как и поддельные ГРЕХи, поддельные лицензии доступны с рейтингом от 1 до 6.

ИНСТРУМЕНТЫ

Создание и ремонт вещей (и живых существ в том числе) требует использования правильных инструментов для выполнения задачи. Такие средства покупаются отдельно для определённого навыка (например, набор инструментов для Электроники, мастерская для Биотехнологий, цех для Инженерного дела и так далее).

НАБОР

Набор портативен и содержит базовое снаряжение для проведения стандартного ремонта. Без набора навык невозможно активно использовать.

МАСТЕРСКАЯ

Мастерская может перемещаться в кузове фургона. В ней можно найти более совершенные инструменты для создания и починки. Мастерская добавляет модификатор к набору кубиков +1 для соответствующих проверок в ней. Мастерская снабжается стандартными запасными частями.

ЦЕХ

Для цеха нужно здание, поскольку его нельзя перемещать из-за крупных и тяжёлых машин, однако его можно использовать для создания сложных предметов и не менее сложных модификаций. Цех даёт тот же бонус и имеет те же запчасти, что и мастерская, а также даёт бонусное очко преимущества. Преимущество также можно потратить на продолжительные проверки, проводимые в пределах соответствующего цеха.

ИНСТРУМЕНТЫ

ТИП	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Набор	1	500 ¥
Мастерская	4	5 000 ¥
Цех	7	50 000 ¥

УСТРОЙСТВА И СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАБОРЫ

ОПТИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА

Контактные линзы, тёмные очки или большие гоглы — визуальные усилители бывают на всякий вкус и цвет. Все эти устройства имеют беспроводные функции и используют их по умолчанию, однако для большинства из них вы можете использовать универсальный инфокабель. У устройств есть Ёмкость, позволяющая вам добавлять визуальные усиления. Вы не можете устанавливать усиления, чья суммарная стоимость в Ёмкости больше Ёмкости устройства. Некоторые из этих устройств надо надевать, в то время как другие представляют собой внешние сенсорные устройства или даже устройства, прикрепляемые на оружие.

БИНОКЛЬ

Бинокль обычно держат в руках. У него есть встроенное увеличение изображения. Бинокль бывает оптический (на который из усилений можно установить только визуальный канал) и электронный (на который можно установить разнообразные визуальные усиления). Заклинатели могут использовать оптический бинокль для сотворения заклинаний на находящиеся вдалеке цели.

ГОГЛЫ

Достаточно большие и крупные гоглы натягиваются на голову с резинкой, из-за чего их трудно сбить. На гоглы можно установить множество визуальных усилений из-за их размера.

ГОГЛЫ МАГИЧЕСКОГО ЗРЕНИЯ

Тяжёлые гоглы, подсоединённые к миомерной верёвке (стр. 280) с оптоволоконным кабелем, оканчивающимся оптическими линзами. Длина верёвки — 10, 20 или 30 метров. Гоглы позволяют заклинателям видеть цель, при этом оставаясь вне зоны видимости.

КАМЕРА

Крайне обычное устройство, способное делать статичные фотографии, видео и тридео. Камеру также можно улучшить визуальными и звуковыми усилениями. Существует также микрокамера с Ёмкостью 1.

КОНТАКТНЫЕ ЛИНЗЫ

Носятся прямиком на глазах и практически незаметны, поэтому на них можно установить очень мало усилений. Контактные линзы должны быть беспроводными.

МОНОКЛЬ

Монокль носится на головной повязке или шлеме, с опускающейся дужкой или (для более старомодного облика) с цепочкой. У варианта с цепочкой есть часть с умным клеем, чтобы вам не приходилось постоянно щуриться для удержания монокля.

ОЧКИ

Очки — это линзы в лёгкой оправе, которые носятся на переносице. Выпускаются во множестве косметических вариаций. Очки с визуальными усилениями трудно отличить от медицинских или тёмных очков с первого взгляда.

ПЕРИСКОП

Трубка в форме буквы Г с двумя зеркалами. Перископ позволяет пользователю смотреть, стрелять или сотворять заклинания из-за угла.

ПРИЦЕЛ

Визуальные усилители и отображающие устройства, обычно устанавливаемые сверху на оружие (см. «Модификации», стр. 259).

ЭНДОСКОП

Оптоволоконный кабель длиной минимум в метр. Первые двадцать сантиметров с обоих концов сделаны из миомерной верёвки (стр. 280) и оптических линз. Эндоскоп позволяет пользователю смотреть за угол, под дверь или заглядывать в узкие места. Бывает различной длины, хотя слишком длинные сегменты таскать неудобно.

ОПТИЧЕСКИЕ УСТРОЙСТВА

УСТРОЙСТВО	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Бинокль	1–3	1	Ёмкость × 50 ¥
Оптический бинокль	—	1	50 ¥
Гоглы	1–6	1	Ёмкость × 50 ¥
Гоглы магического зрения	—	5	3 000 ¥
Камера	1–6	1	Ёмкость × 100 ¥
Микрокамера	1	1	100 ¥
Контактные линзы	1–3	2	Ёмкость × 200 ¥
Монокль	1–4	1	Ёмкость × 120 ¥
Очки	1–4	1	Ёмкость × 100 ¥
Перископ	—	2	50 ¥
Прицел	3	1	300 ¥
Эндоскоп	—	3	250 ¥

ВИЗУАЛЬНЫЕ УСИЛЕНИЯ

На визуальные сенсоры и оптические устройства — от контактных линз до камер — можно установить разные визуальные усиления. У каждого усиления есть соответствующая стоимость в Ёмкости.

ВИЗУАЛЬНЫЙ КАНАЛ

Это усиление позволяет вам отображать визуальную информацию (текст, картинки, фильмы, текущее время и т. д.) в ваше поле зрения. Обычно это делается с помощью объектов дополненной реальности (ОДР), но вы можете включать отображение чего угодно. Вы и ваша команда можете использовать это усиление для передачи друг другу тактической информации в реальном времени.

ВИЗУАЛЬНЫЕ УСИЛЕНИЯ

УСИЛЕНИЕ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Визуальный канал	[1]	1	+25 ¥
Инфразрение	[1]	2	+500 ¥
Подавление вспышек	[1]	1	+250 ¥
Смартлинк	[2]	2	+2 000 ¥
Сумеречное зрение	[1]	2	+500 ¥
Увеличение изображения	[1]	1	+250 ¥
Улучшение изображения	[2]	1	+500 ¥
Ультразвуковой канал	[1]	1	+300 ¥

Визуальный канал позволяет вам действительно «видеть» ДР и быть частью современного мира.

ИНФРАЗРЕНИЕ
Это усиление позволяет видеть в инфракрасном спектре и обнаруживать термограммы. Это весьма практичный способ обнаружения живых существ в областях с полной темнотой, определения недавнего использования мотора или машины и так далее. Эта модификация даёт дополнительное очко преимущества, если у противника нет визуального усиления для борьбы с ограниченным освещением или полной темнотой.

ПОДАВЛЕНИЕ ВСПЫШЕК
Защищает от ослепляющих вспышек и банального яркого света. Эта модификация даёт дополнительное очко преимущества, если противник не имеет визуальных усилений для противостояния слепящему свету, и снижает штраф от мерцающего света, как, например, от вспышпакета.

СМАРТЛИНК
Визуальное усиление для смартган-системы (стр. 260). Смартлинк показывает дистанцию до различных целей, количество боезапаса (и тип) и точку для прицела, когда оружие наводится в пределах поля видимости пользователя.

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ
Эта модификация позволяет вам видеть при низком уровне освещения вроде звёздного света. Правда, в полной темноте он вам не поможет. Модификация даёт дополнительное очко преимущества, если у противника нет визуального усиления для борьбы с ограниченным освещением.

УВЕЛИЧЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
Функция, которая электронным образом увеличивает видимое вплоть до 50 раз, что позволяет чётко видеть цели на удалении. Значения атаки для средней, дальней и экстремальной дистанции увеличиваются на 2, при условии что используемая атака имеет ненулевое значение атаки в этих категориях.

УЛУЧШЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
Улучшает зрение персонажа на всех дистанциях, что даёт остроту зрения скорее среднестатистического сокола, нежели метачеловека. Эта система даёт +1 к набору кубиков для всех визуальных проверок Внимания.

УЛЬТРАЗВУКОВОЙ КАНАЛ
Визуальный оверлей для ультразвуковой модификации. Подробнее см. параграф «Ультразвук» (стр. 277).

АУДИОУСТРОЙСТВА

Это самые обычные аудиоустройства. У устройств есть Ёмкость, позволяющая вам добавлять звуковые усиления. Вы не можете устанавливать усиления, чья суммарная стоимость в Ёмкости больше Ёмкости устройства.

ВСЕНАПРАВЛЕННЫЙ МИКРОФОН
Стандартное аудиозаписывающее устройство, зачастую встроенное, подключённое или связанное по беспроводному каналу с коммуникатором или другим записывающим устройством, воспринимающее звук на дистанции в 100 метров. Микроскопические версии имеют Ёмкость 1 и максимальную дистанцию в 5 метров.

ЛАЗЕРНЫЙ МИКРОФОН
Этот сенсор проецирует лазер на тонкую твёрдую поверхность вроде того же оконного стекла, считывает вибрации на ней и таким образом транслирует звуки, слышащиеся по ту сторону поверхности. Максимальная дистанция — 100 метров.

НАПРАВЛЕННЫЙ МИКРОФОН
Позволяет прослушивать разговоры. Микрофон нужно направить на желаемую цель для подслушивания. Твёрдые предметы или громкие звуки на пути прослушки мешают сигналу. Максимальная дистанция — 100 метров.

АУДИОУСТРОЙСТВА

УСТРОЙСТВО	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Всенаправленный микрофон	1–6	1	Ёмкость × 50 ¥
Лазерный микрофон	1–6	2	Ёмкость × 100 ¥
Направленный микрофон	1–6	2	Ёмкость × 50 ¥
Наушники	1–6	1	Ёмкость × 50 ¥
Наушники-капельки	1–3	1	Ёмкость × 50 ¥

НАУШНИКИ
Полноценные наушники с регулируемым ободком. Их размер увеличивает их Ёмкость.

НАУШНИКИ-КАПЕЛЬКИ
Эргономичные затычки для ушей, которые трудно заметить и не легче отличить от стандартных наушников, поставляемых с каждым музыкальным плеером и коммуникатором.

ЗВУКОВЫЕ УСИЛЕНИЯ

Звуковые усиления обычно доступны в виде устанавливаемых улучшений для любого аудиоустройства, указанного выше. Каждое из них проигрывает входящий звук от ДР или другого источника. Каждое усиление имеет соответствующую стоимость в Ёмкости.

ВЫБОРОЧНАЯ ФИЛЬТРАЦИЯ ЗВУКА
Это усиление блокирует фоновый шум и может сосредотачиваться на определённых звуках или их сочетаниях. Также включена функция распознавания речи, слов и звука. В систему можно загрузить определённое число звуков в количестве, равном её рейтингу (шаги патрулирующего охранника, определённое слово или звук вертолёта вдали). Вы можете активно прослушивать только одну группу звуков единовременно, но можете записать другие для последующего прослушивания или установить оповещение при их обнаружении. Система имеет рейтинг от 1 до 3.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ РАСПОЗНАВАТЕЛЬ
Этот слуховой аксессуар указывает на источник звука. Вы получаете бонусное очко преимущества ко всем проверкам Внимания на обнаружение источника определённого звука, но если вы не потратите это преимущество немедленно, оно сгорит.

Беспроводной бонус: вы получаете модификатор +1 к набору кубиков к слуховым проверкам Внимания при поиске источника звука. Этот бонус можно использовать совместно с другими модификаторами набора кубиков.

УЛУЧШЕНИЕ ЗВУКА
Улучшение звука позволяет пользователю слышать более широкий спектр частот, включая высокие и низкие частоты за пределами метачеловеческого слуха. Пользователь также способен более чётко различать детали и блокировать отвлекающий фоновый шум. Это усиление даёт +1 к набору кубиков для всех слуховых проверок Внимания.

ЗВУКОВЫЕ УСИЛЕНИЯ

УСТРОЙСТВО	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Выборочная фильтрация звука	[Рейтинг]	3	+ (Рейтинг × 250 ¥)
Пространственный распознаватель	[2]	2	+1 000 ¥
Улучшение звука	[1]	1	500 ¥

СЕНСОРЫ

Сенсор — дешёвый продукт, выпускаемый миллионами копий. Сенсоры есть всюду, и их сложно обнаружить. Вы можете добавить сенсоры практически ко всему что угодно, что многие и делают. Это значит, что даже ваша банка энергетика «Драконий отлив» следит за вами и докладывает маркетингу… но и вы можете использовать сенсоры.

Сенсоры нужно поместить в гнездо, короб или встроить в другое устройство. Сенсоры могут записывать данные самостоятельно, передавать информацию по беспроводному каналу в реальном времени или посылать её в виде файлов на другие устройства. Сенсоры выпускают как набором, так и поодиночке. Используя набор сенсоров для проверок Внимания, вы можете использовать рейтинг сенсора вместо своего навыка Внимания. Сенсоры доступны с рейтингом от 1 до 8.

НАБОР СЕНСОРОВ
Включает в себя различные сенсорные функции в количестве, равном Рейтингу сенсора. Каждая функция приобретается отдельно при покупке набора. Набор сенсоров доступен с рейтингом от 2 до 8.

ОДИНОЧНЫЙ СЕНСОР
Сенсор, способный использовать только одну функцию, указанную в разделе «Сенсорные функции» (стр. 277). Сенсоры доступны с рейтингом от 1 до 8.

ГНЕЗДО
Сенсоры можно устанавливать в устройства с Ёмкостью. На большинство машин и дронов ещё на заводе устанавливают набор сенсоров

СЕНСОРЫ

УСТРОЙСТВО	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Набор сенсоров	Рейтинг	3	Рейтинг × 1 000 ¥
Настенное гнездо	1–6	1	Ёмкость × 250 ¥
Одиночный сенсор	[1]	2	Рейтинг × 100 ¥
Ручное гнездо	1–3	1	Ёмкость × 100 ¥

СЕНСОРНЫЕ ПАКЕТЫ

ПАКЕТ	МАКСИМАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ СЕНСОРА
RFID, аудио или оптическое устройство, церебральный имплант	2
Ручное устройство, маленький (или крохотный) дрон	3
Настенное устройство, средний дрон	4
Большой дрон, киберконечность	5
Мотоцикл	6
Транспорт (больше мотоцикла)	7
Здание, комплекс	8

(их рейтинг указан в характеристиках). При необходимости можно приобрести гнёзда для настенных и ручных сенсоров.

Не каждый сенсор можно установить в любое гнездо или короб. В таблице «Сенсорные пакеты» вы найдёте максимальный рейтинг сенсоров для каждой «упаковки».

СЕНСОРНЫЕ ФУНКЦИИ

Все функции, которые вы можете выбрать для своего сенсора (или сенсоров) расписаны в таблице «Сенсорные функции». Если у функции то же название, что и у оптического или аудиоустройства, у него такой же принцип работы и равная рейтингу Ёмкость, поэтому здесь вы её описание не найдёте.

Когда сенсор пытается обнаружить то, что скрыто, то зачастую вы проводите обычную проверку рейтинга сенсора против порога Сокрытия, или против чистых успехов при проверке Сотворения заклинания для маскировки предмета, или против чистых успехов при проверке Скрытности, или против другой проверки, скрывающей предмет.

АТМОСФЕРНЫЙ СЕНСОР

Прогноз погоды благодаря загрязнению, Пробуждению, количеству машущих крыльями и изрыгающих пламя драконов всегда отстойный, но благодаря атмосферному сенсору и его посекундному анализу происходящего в воздухе ливень никогда не застанет вас врасплох.

ДАТЧИК ДВИЖЕНИЯ

Датчик использует смесь ультразвука и маломощного инфракрасного излучения для обнаружения движения и резких изменений в окружающей температуре. Максимальная дистанция — 25 метров.

КИБЕРСКАНЕР

Сканер миллиметровых волн создан для обнаружения киберимплантов, но использовать его можно и для поиска другой контрабанды. Он определяет местоположение, но не систему или предмет. Максимальная дистанция — 15 метров.

ЛАЗЕРНЫЙ ДАЛЬНОМЕР

Этот сенсор испускает лазерный луч, который при отражении от цели и принятии датчиком измеряет дистанцию до цели.

ОБОНЯТЕЛЬНЫЙ СКАНЕР

Этот сенсор захватывает и анализирует молекулы в воздухе. Работает аналогично киберимпланту усилитель обоняния (стр. 284).

ОМА-СКАНЕР

Этот ОМА (обнаружение магнитных аномалий)-сканер используется для выявления оружия и концентрации металла. Максимальная дистанция — 5 метров.

СЧЁТЧИК ГЕЙГЕРА

Этот сенсор определяет количество радиации вокруг. Чем быстрее он трещит, тем ближе ваш трындец.

УЛЬТРАЗВУК

Ультразвуковой аксессуар состоит из излучателя, постоянно испускающего ультразвуковые импульсы, и приёмника, который подхватывает эхо этих импульсов для создания топографической ультразвуковой карты. Ультразвук идеально подходит для определения текстуры, расчёта расстояния между предметами и обнаружения вещей, невидимых невооружённым глазом (выкуси, заклинание Невидимости!). Он не может определить цвет или яркость, но в полной темноте действует идеально. Импульс также неспособен проникать через подобные стеклу материалы, которые были бы для оптических сенсоров прозрачными. Вы можете установить пассивный режим, чтобы ультразвуковые импульсы не испускались, но при этом принимались из других источников вроде тех же датчиков движения или другого ультразвукового сенсора в активном режиме (или от летучих мышей).

Использование ультразвукового сенсора при слабом освещении или в полной темноте даёт бонусное очко преимущества, если противник не может видеть, против невидимых целей, а также даёт способность ориентироваться в полной темноте, потратив дополнительное простое действие на перемещение.

СЕНСОРНЫЕ ФУНКЦИИ

ФУНКЦИЯ	МАКСИМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ
Атмосферный сенсор	—
Всенаправленный микрофон	100 метров \ 5 метров
Датчик движения	25 метров
Камера	Видимость
Киберсканер	15 метров
Лазерный дальномер	1 000 метров
Лазерный микрофон	100 метров
Направленный микрофон	100 метров
Обонятельный сканер	—
ОМА-сканер	5 метров
Счётчик Гейгера	—
Ультразвук	50 метров

ОХРАННЫЕ УСТРОЙСТВА

МАГНИТНЫЙ ЗАМОК

Магнитные замки — это электронные замки, запечатываемые электромагнитами и имеющие различные варианты контроля доступа, включая биометрику, ключ-карты, пропуска и RFIDы. Подробнее о магнитных замках и вариантах можно прочесть на стр. 241. Магнитные замки доступны с рейтингом от 1 до 9.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ЗАМОК

Металлические ключи, тумблеры и массивная головная боль для хакера с секвенсором в руках. Замки с ключами и комбинациями старомодны и используются там, где либо технологии не особо продвинуты, либо боссы — те ещё скряги. Такие

замки — реликвия прошлого, используют их только потому, что они дешёвые. Для вскрытия механического замка требуется обычная проверка Инженерного дела + Проворства (Рейтинг). Механические замки доступны с рейтингом от 1 до 6.

НАРУЧНИКИ

Стандартные металлические наручники (Крепкость 10) имеют механический или беспроводной замок («Преграды», стр. 111). Современные пластиковые наручники (Крепкость 12) имеют термозакрепление и держатся до тех пор, пока пленника не освободят. Одноразовые пластиковые хомутики (Крепкость 6) — лёгкие, и их запросто можно носить пачками. Сдерживающие кандалы сделаны из металла (Крепкость 10) и надеваются на запястья и щиколотки пленника, чтобы он не передвигался быстро (Переместиться на 2 метра, Рывок на 3 метра) или не мог выдвинуть кибернетическое оружие.

ОХРАННЫЕ УСТРОЙСТВА И НАРУЧНИКИ

ПРЕДМЕТ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Биометрический считыватель	2	200 ¥
Кнопочная панель	1	50 ¥
Магнитный замок	3	Рейтинг × 100 ¥
Металлические наручники	1	20 ¥
Механический замок	2	Рейтинг × 10 ¥
Пластиковые наручники	2	50 ¥
Пластиковые хомутики (10)	1	5 ¥
Сдерживающие кандалы	3	250 ¥
Считыватель карт	1	50 ¥

УСТРОЙСТВА ДЛЯ ВЗЛОМА И ПРОНИКНОВЕНИЯ

АВТОВЗЛОМЩИК

Эта пушка-отмычка — быстрый и эффективный способ вскрытия механических замков. Автовзломщик позволяет вам добавить +1 к набору кубиков для проверки при взломе механического замка.

ДОЛОТО/ЛОМ

Этот здоровенный крепкий кусок металла увеличивает вашу эффективную Силу вдвое при попытке вскрыть дверь, замок или контейнер физически.

КАРМАННЫЙ СВАРОЧНЫЙ АППАРАТ

Это портативное устройство создаёт небольшую электродугу, способную плавить металл, что используется либо для разрезания, либо для сваривания. Энергии хватает на 30 минут. Пускай дуга испускает мощный жар, она слишком мала, чтобы ею можно было орудовать как реальным оружием (это как попытаться кого-то пырнуть зажигалкой). Карманный сварочный аппарат имеет СУ 6, когда его используют для пробоя преграды.

КЛЕТОЧНЫЙ ФОРМИРОВАТЕЛЬ

Это устройство берёт отпечаток пальца или руки и создаёт «рукав», который вы можете надеть и использовать нужный отпечаток для обхода некоторых биометрических замков (см. «Магнитные замки», стр. 241).

КОПИРОВАТЕЛЬ КАРТ

Копирователь карт позволяет пользователю за пару секунд скопировать ключ-карту. Новая ключ-карта может быть создана при использовании электронного набора и проверки Электроники + Логики (2, 10 минут). Ключ-карта схожа с оригиналом, но некоторые охранные системы могут распознать использование второго ключа, например когда «Доктор Учёный» получает доступ к лаборатории, в которую недавно входил и которую не покидал.

МАГНИТНЫЙ КЛЮЧ ДОСТУПА

Этот «главный ключ» от магнитных замков можно всунуть в считыватель карт любого магнитного замка, и система примет это за использование настоящей карты доступа. См. «Магнитные замки», стр. 241.

Беспроводной бонус: ключ доступа получает бонус +1 к своему рейтингу.

МОНОВОЛОКОННАЯ ЦЕПНАЯ ПИЛА

Зубцы на цепи этой портативной моторизированной пилы покрыты моноволокном, что идеально подходит для спиливания деревьев, дверей

УСТРОЙСТВА ДЛЯ ВЗЛОМА И ПРОНИКНОВЕНИЯ

УСТРОЙСТВО	РЕЙТИНГ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Автовзломщик	—	4 (Л)	500 ¥
Долото/лом	—	1	20 ¥
Карманный сварочный аппарат	—	1	250 ¥
Топливо для карманного сварочного аппарата	—	1	80 ¥
Клеточный формирователь	1–4	6 (Н)	Рейтинг × 500 ¥
Копирователь карт	—	4 (Н)	600 ¥
Магнитный ключ доступа	1–4	3 (Н)	Рейтинг × 2 000 ¥
Моноволоконная цепная пила	—	3	500 ¥
Набор отмычек	—	2	250 ¥
Секвенсор	1–6	4 (Н)	Рейтинг × 250 ¥

и прочих недвижимых предметов. Моноволоконная цепная пила — не очень хорошее оружие, и при её использовании не задействован никакой навык. При использовании против преград считается, что СУ этой цепной пилы равна 8.

НАБОР ОТМЫЧЕК

Механические устройства для взлома, которые за последние несколько веков несильно изменились. Они необходимы для взлома механических замков при отсутствии автовзломщика.

СЕКВЕНСОР

Электронное устройство, необходимое для взлома магнитных замков с кнопочными панелями. См. «Магнитные замки», стр. 241.

Беспроводной бонус: секвенсор получает бонус +1 к своему рейтингу.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ ХИМИКАТЫ

РАЗБРЫЗГИВАТЕЛЬ КЛЕЯ

Этот быстросохнущий аэрозольный суперклей позволяет вам быстро склеить вместе две жёсткие поверхности. В банке достаточно вещества, чтобы покрыть примерно 1 м² (хватит, чтобы заклеить входную дверь или панорамное окно). Клей схватывается за 1 боевой раунд. Для попыток оторвать приклеенное (встречная проверка Тела + Силы) считается, что у клея уровни Тела и Силы равны 5.

РАСТВОРИТЕЛЬ КЛЕЯ

В этой банке достаточно вещества, чтобы растворить примерно 1 м² быстросохнущего аэрозольного суперклея.

ТЕРМИТНЫЙ СТЕРЖЕНЬ

Термит — воспламеняющийся материал, горящий с огромной температурой. Используется он при помощи стержня, состоящего из термита с кислородом, прикреплённого к ручке и запрятанного в короб, и может проделывать дыры в железе, стали и даже пластали. Термитный стержень наносит урон от огня с СУ 10 ф. Использовать его нужно с осторожностью, поэтому оружие из него не очень… если только цель каким-либо образом не обездвижена, жестокий ты фрагер!

Беспроводной бонус: стержень можно активировать и деактивировать по беспроводной связи.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ ХИМИКАТЫ

ХИМИКАТ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Разбрызгиватель клея	1	150 ¥
Растворитель клея	1	90 ¥
Термитный стержень	5 (Л)	500 ¥

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

АЛЬПИНИСТСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Рюкзак, содержащий в себе 100 м верёвки (выдерживает 400 кг), ремни безопасности для подъёма/спуска, перчатки, карабины, кошки, скальные крюки и всё то, что нужно для лазания (см. «Лазание», стр. 93).

ВОДОЛАЗНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение для погружения под воду, включающее в себя гидрокостюм, дыхательную маску с трубкой, регулировщик дыхания, баллон с воздухом на 2 часа (дополнительные баллоны стоят по 50 ¥) и надувной спасательный жилет для плавания над водой. Регулятор и баллон с воздухом спасают от токсинов со вдыхаемым путём введения, аналогично противогазу. Гидрокостюм даёт защиту от холода с рейтингом 2 (стр. 265).

КОСТЮМ ХИМЗАЩИТЫ

Костюм химзащиты покрывает всё ваше тело и имеет внутренний баллон с воздухом на четыре часа. Он даёт химическую герметизацию (стр. 266) и защищает вас от атак контактными и вдыхаемыми токсинами (см. «Токсины и наркотики», стр. 121). Костюм химзащиты поставляется со стандартным разъёмом под сенсор, обычно используемым под счётчик Гейгера (см. «Сенсоры», стр. 276). Сенсор продаётся отдельно.

Беспроводной бонус: костюм анализирует окружение и сообщает вам о том, чего вы не касаетесь и чем не дышите.

МАГНИЕВЫЙ ФАКЕЛ

Ударьте им и активируйте, чтобы на 5 минут получить яркий источник света с радиусом в 20 метров. При ударе по противнику наносит 3 ф урона от огня.

НАБОР ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

Кучка вещей, необходимых для выживания. В сумке вы найдёте нож, зажигалку, спички, компас, гибкую пилу, лёгкое термоодеяло, соевые сухпайки на 7 дней, водоочистительную установку, леску с крюком и прочее снаряжение для выживания.

ПЕРЧАТКИ ДЛЯ СПУСКА ПО КАНАТУ

Эти перчатки сделаны из специальной ткани, позволяющей вам крепче держаться за канат, что даёт вам бонусное очко преимущества при проверках для удержания на канате. Эти перчатки необходимы для использования микронити или скрытной верёвки (стр. 280), если вы не хотите рассечь себе руки при спуске вниз.

ПЕРЧАТКИ С ГЕККО-ЛЕНТОЙ

Внешний слой этих перчаток сделан из специального сухого клейкого вещества с миллионами тонких микроскопических волосков, клеящихся к другим поверхностям. Поодиночке эффект каждого клейкого волоска незаметен, но вместе они способны прилепить к потолку тролля вниз головой. Перчатки с гекко-лентой поставляются в наборе вместе

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ

СНАРЯЖЕНИЕ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Альпинистское снаряжение	1	200 ¥
Водолазное снаряжение	3	2 000 ¥
Костюм химзащиты	3	3 000 ¥
Магниевый факел	1	5 ¥
Набор для выживания	2	200 ¥
Перчатки для спуска по канату	1	50 ¥
Перчатки с гекко-лентой	3	250 ¥
Противогаз	1	200 ¥
Респиратор (рейтинг 1–6)	1	Рейтинг × 50 ¥
Установка для малых осветительных ракет	1	175 ¥
Малая осветительная ракета	1	25 ¥
Фонарик	1	25 ¥
Химзащитная одежда (рейтинг 1–6)	4	Рейтинг × 150 ¥
Химический фонарь	1	25 ¥

с наколенниками и слипонами. Этот набор, будучи на вас, помогает при лазании (стр. 93). Перчатки с гекко-лентой бесполезны, если намокнут.

Беспроводной бонус: клейкий внешний слой можно временно нейтрализовать беспроводным сигналом, что очень полезно при надевании и снятии перчаток — они не будут клеиться к вам или друг к другу.

ПРОТИВОГАЗ

Этот снабжаемый воздухом противогаз полностью покрывает лицо и даёт вам иммунитет к атакам токсином со вдыхаемым путём введения (см. «Токсины и наркотики», стр. 121). Поставляется с часовым запасом чистого воздуха (замена стоит 40 ¥), и его можно прикрепить к более крупным баллонам с воздухом. Противогаз нельзя совмещать с обычным респиратором.

Беспроводной бонус: противогаз анализирует воздух вокруг, которым вы не дышите, и сообщает вам информацию о нём.

РЕСПИРАТОР

Дыхательная маска, носимая поверх рта и носа, защищающая против токсинов со вдыхаемым путём введения (см. «Токсины и наркотики», стр. 121). Рейтинг респиратора добавляется в качестве бонуса к набору кубиков при проверках сопротивления химикатам со вдыхаемым путём введения.

УСТАНОВКА ДЛЯ МАЛЫХ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ РАКЕТ

Выстреливает в воздух на 200 м цветными осветительными ракетами, освещая зону размером с городской квартал на пару минут и отменяя преимущество слабого освещения. При выстреле осветительной ракетой в противника используется проверка без изучения и наносится 3 ф урона от огня.

ФОНАРИК

К 2080 году фонарики работают долго и светят ярко. Фонарики также бывают для сумеречного и инфракрасного зрения. Фонарик можно установить на оружие сверху или под ствол («Модификации», стр. 259).

ХИМЗАЩИТНАЯ ОДЕЖДА

Этот непроницаемый комбинезон носится поверх одежды или брони, тем самым давая химическую защиту («Химзащита», стр. 266). Не путать с полным костюмом химзащиты — химзащитная одежда не герметична.

ХИМИЧЕСКИЙ ФОНАРЬ

Согните до хруста и встряхните его, чтобы на 3 часа получить источник мягкого химического освещения с радиусом в 10 метров.

ПИСТОЛЕТ С КОШКОЙ

Этот пистолет выстреливает крюком-кошкой с прикреплённой к нему верёвкой на расстояние от 60 до 100 метров в зависимости от типа верёвки. Порог попадания по нужной точке для проверки Стрельбы равен Дистанции в метрах / 20, с округлением в большую сторону. В пистолете установлена внутренняя лебёдка, позволяющая втягивать кошку или поднимать небольшие грузы не более 10 кг. Микронитью можно выстрелить на дистанцию до 100 м, и она поддерживает до 100 кг веса. Стандартная и скрытная верёвка достигают 60 м, но могут поддерживать до 400 кг веса. При использовании в качестве оружия применяется проверка без изучения (АТК: 1, СУ: 1 о).

ПИСТОЛЕТ С КОШКОЙ

СНАРЯЖЕНИЕ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Катализаторный стержень	3 (Н)	120 ¥
Микронить	2	50 ¥ за 100 м
Миомерная верёвка	4	200 ¥ за 10 м
Пистолет с кошкой	3	500 ¥
Скрытная верёвка	3 (Н)	85 ¥ за 100 м
Стандартная верёвка	1	50 ¥ за 100 м

МИКРОНИТЬ

Эта верёвка сделана из крайне тонкого (практически моноволоконного) и крепкого полимера. Большое количество нити можно поместить в очень небольшое отделение, и заметить её крайне трудно (порог Внимания 6). Плохо то, что хвататься за неё можно только в специальных перчатках для спуска по канату, в противном случае она прорежет руки лазающего, нанося 5 ф урона.

МИОМЕРНАЯ ВЕРЁВКА

Верёвка, созданная из специального волокна, движением которой можно управлять на расстоянии (вплоть до максимальной длины в 30 метров). Например, контролирующий может заставить её извиваться подобно змее, чтобы обойти препятствие или привязаться к выступу. Верёвка перемещается со скоростью 2 метра за боевой раунд.

СКРЫТНАЯ ВЕРЁВКА И КАТАЛИЗАТОРНЫЙ СТЕРЖЕНЬ

При прикосновении катализаторным стержнем к скрытной верёвке активируется химическая реакция, из-за которой верёвка в течение секунд превращается в пыль, практически не оставляя после себя следов. Катализаторный стержень можно использовать несколько раз.

БИОТЕХНОЛОГИИ

ОСНОВЫ

АПТЕЧКА

В аптечке есть различные лекарства, бинты, инструменты и (разговорчивая) медицинская экспертная система, которая может подсказать пользователю, как разобраться с большинством экстренных медицинских ситуаций (включая переломы, раны от пуль, химические травмы и отравление, а также как справиться с шоком, потерей крови и, конечно же, провести реанимационные действия). Аптечка считается набором для проверки Биотехнологий. Правила использования аптечки см. на стр. 120.

Беспроводной бонус: аптечка даёт модификатор +1 к набору кубиков для проверок лечения.

АПТЕЧНЫЕ ПРИПАСЫ

Припасы для аптечки необходимо покупать после каждого использования, но также можно купить и про запас. В чемоданчике аптечки можно хранить пять наборов припасов; наборы припасов сверх этого числа нужно хранить где-то ещё.

БИОМОНИТОР

Небольшое устройство, постоянно измеряющее сердцебиение, кровяное давление и температуру тела. Может также анализировать образцы крови, пота и кожи. Его используют медицинские службы и пациенты, которым необходимо отслеживать своё здоровье. Биомониторы носят в качестве наручника, браслета или же интегрируют в одежду или коммуникатор.

Беспроводной бонус: биомонитор передаёт информацию на другие указанные вами беспроводные устройства и может автоматически сообщить «ДокВагону» или другой службе скорой помощи о том, что ваше состояние достигло определённой отметки.

КОНТРАКТЫ С «ДОКВАГОНОМ»

Не выходите без них из дома! «ДокВагон» предоставляет экстренную медицинскую помощь 24 часа в сутки и всегда приходит к вам! Доступно четыре уровня услуг: базовый, золотой, платиновый и суперплатиновый.

Заключая контракт с «ДокВагоном», вы предоставляете свои образцы ткани (которые содержатся в защищённом хранилище со множеством охранников, пауков и магов) и получаете биомонитор в виде имплантируемой RFID-метки или браслета. Вы можете его активировать, чтобы вызвать помощь. Впоследствии биомонитор будет работать в качестве маячка для скорой помощи «ДокВагона» и находящихся в области вертолётов быстрого реагирования. Если браслет будет сломан, об этом также узнают представители «ДокВагона».

Получив вызов от клиента, «ДокВагон» гарантирует прибытие вооружённой команды медиков менее чем за десять минут (в покрываемых городских регионах), в противном случае экстренная медицинская помощь предоставляется бесплатно. Реанимационные действия стоят много (5 000 ¥), как и услуги отряда особого реагирования (ООР) (5 000 ¥). Во втором случае сам клиент или его ближайший родственник должны будут оплатить медицинский счёт, включая компенсацию за смерть кого-то из служащих «ДокВагона» (20 000 ¥ за труп).

Золотой уровень услуг даёт 1 бесплатную реанимацию в год, 50%-ную скидку на услуги ООР и 10%-ную скидку на продолжительный уход. Платиновый уровень услуг даёт 4 бесплатные реанимации в год и 50%-ную скидку на длительный уход — за услуги ООР плата не взимается, однако компенсация в случае смерти служащих всё равно применяется. Суперплатиновый уровень даёт 5 бесплатных реанимаций в год и отсутствие оплаты услуг ООР или компенсации за смерть.

«ДокВагон» не отвечает на вызовы на экстратерриториальной правительственной или корпоративной собственности без разрешения управляющих властей, но на границу в пределах требуемых 10 минут прибудет!

ЛЕКАРСТВЕННЫЕ ПЛАСТЫРИ

Лекарственные пластыри — клейкие накожные устройства для подачи лекарств, которые прикрепляются непосредственно к коже. Чтобы приклеить лекарственный пластырь на сопротивляющегося пациента, нужно успешно его проатаковать в ближнем бою (без нанесения урона). Это может быть довольно сложно, если у вашей цели не так много открытой кожи. Для попадания по открытому участку кожи требуется простое действие Метко попасть.

Пластырь-антидот

Пластырь-антидот отменяет или подавляет состояние Отравление для множества токсинов. Если определённый токсин или наркотик является крайне редким, ведущий может потребовать определённый пластырь-антидот для этого вещества (см. «Токсины и наркотики», стр. 121).

Пластырь-стимулятор

Этот пластырь убирает количество ячеек оглушающего урона, равное его рейтингу, и отменяет состояние Ошеломление. Эффект действует в течение (рейтинг × 10) минут, после чего пациент получает (рейтинг + 1) оглушающего урона без сопротивления (что к тому времени может стать критическим уроном). Пока пластырь-стимулятор действует, персонаж не может отдыхать.

Пластырь-транквилизатор

Этот пластырь наносит оглушающий урон, равный его рейтингу (сопротивление проверкой Тела).

БИОТЕХНОЛОГИИ

СНАРЯЖЕНИЕ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Аптечка	3	250 ¥
Аптечные припасы	1	100 ¥
Биомонитор	2	300 ¥
Контракты с «ДокВагоном»		
Базовый	1	500 ¥/месяц или 5 000 ¥/год
Золотой	1	2 500 ¥/месяц или 25 000 ¥/год
Платиновый	1	5 000 ¥/месяц или 50 000 ¥/год
Суперплатиновый	1	10 000 ¥/месяц или 100 000 ¥/год
Лекарственные пластыри		
Пластырь-антидот	3	150 ¥
Пластырь-стимулятор (рейтинг 1–6)	3	Рейтинг × 25 ¥
Пластырь-транквилизатор (рейтинг 1–12)	3	(Рейтинг × Рейтинг) × 10 ¥
Травмопластырь	3	500 ¥
Химопластырь	3	20 ¥
Набор первой помощи	1	50 ¥
Одноразовый шприц	2	10 ¥

Травмопластырь
При наклеивании немедленно восстанавливает пациенту 1D6 + 1 критического урона. Эти пластыри всегда беспроводные и подсоединяются к Матрице в момент наклеивания.

Химопластырь
Это «пустой» пластырь. Вы можете добавить к нему одну дозу химиката или токсина (стр. 121), после чего наклеить на пациента или на себя. Стоимость дозы не включена в стоимость химопластыря.

НАБОР ПЕРВОЙ ПОМОЩИ

Набор первой помощи можно использовать лишь один раз, после чего придётся покупать новый. Правила использования этого набора вы найдёте на стр. 119.

ОДНОРАЗОВЫЙ ШПРИЦ

Изготовленные из пластика с металлической иглой шприцы предназначены для одноразового использования. Шприцы нужны для токсинов с инъекционным путём введения. Сопротивляющуюся жертву для начала нужно будет обездвижить или хотя бы взять в захват.

АУГМЕНТАЦИИ

УРОВНИ

Киберимпланты и биоимпланты бывают пяти различных уровней: стандартные, альфа-импланты, бета-импланты, дельта-импланты и б/у. Цены на киберимпланты и биоимпланты в этой главе указаны для имплантов стандартного уровня. Приобретая импланты других уровней, применяйте изменения стоимости в Сущности, стоимости в нюйенах и доступности, основываясь на таблице

УРОВНИ ИМПЛАНТОВ

УРОВЕНЬ	СТОИМОСТЬ В СУЩ.	СТОИМОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ
Б/у	×1,1	×0,5	–1
Альфа-импланты	×0,8	×1,2	+1
Бета-импланты	×0,7	×1,5	+2
Дельта-импланты	×0,5	×2,5	+3

«Уровни имплантов». Все аксессуары и дополнения должны быть того же уровня, что и имплант, на который они устанавливаются.

ОПЕРАЦИЯ/ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Для установки киберимплантов и биоимплантов требуется провести операцию, а значит, вы получите урон. При установке аугментации ваши счётчики здоровья и оглушения получают количество ячеек урона, равное стоимости предмета в Сущности × 3 (минимум 1 ячейка, но никогда не критический урон). У большинства киберклиник и частных мастерских есть комнаты для восстановления пациентов, чтобы те могли отдохнуть и залечиться после кибероперации, но в менее солидных заведениях со стерильностью и чистотой явно беда. Цена таких услуг не включена в стоимость киберимплантов и добавляется к общей стоимости, если бегущий в тени хочет ими воспользоваться.

ПЕРЕГРУЗКА АУГМЕНТАЦИЙ

Киберимпланты можно разогнать, но с этим всегда связан риск. Потратьте простое действие для установки одной системы в режим перегрузки, увеличивая рейтинг любого усиливающего характеристику импланта на 2 на одно действие. Этот бонус может превысить максимум изменения (+4). Один из бонусных кубиков должен быть диким. Сбои во время перегрузки вызывают спазм, от чего система отключается на количество боевых раундов, равное её рейтингу. Критический сбой вызывает судороги в мускулах и снижает затронутую характеристику до 0 на количество боевых раундов, равное рейтингу.

ЦЕРЕБРАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ГОЛОСОВОЙ МОДУЛЯТОР

Этот имплант позволяет вам идеально менять высоту и звучание голоса. Вы можете говорить громче (вплоть до 100 децибел) не напрягаясь, менять высоту для подражания птице или сладкоголосого пения и, что самое важное, поразительно точно подражать чужим голосам. Модулятор также может проигрывать (и более-менее точно подражать) записанному или услышанному голосу. Пользователь получает бонусное очко преимущества для звуковых проверок Обмана.

Беспроводной бонус: добавьте рейтинг модулятора в качестве модификатора набора кубиков для всех ваших звуковых проверок Обмана.

ЗУБНОЙ ОТСЕК

Старейший киберимплант из существующих, доступный в двух вариациях: для хранения и разрушения. Вариант для хранения используется для провоза очень, очень, очень маленького контрабандного товара размером не более 5 мм. Предметы можно извлечь при помощи беспроводного сигнала или скрытого переключателя. Разрушающаяся модель активирует связанный эффект (например, активирует маячок для слежения или заполняет ваш рот смертоносным ядом — не забудьте, где что!) при помощи беспроводного сигнала или если вы очень сильно надавите на зуб.

ИНФОЗАМОК

Этот особый инфоразъём популярен среди курьеров, шпионов, помощников дипломатов и руководителей. По сути, этот имплант превращает носителя в ходячий сейф данных. Инфозамок имеет рейтинг устройства, равный своему рейтингу, и защищает данные ото всех, у кого нет к ним доступа (возможно, даже от самих владельцев импланта). Инфозамок не имеет беспроводного доступа — подключиться к нему можно только при помощи универсального инфокабеля. Даже носитель импланта не имеет мысленного доступа к данным — он является только носителем.

ИНФОРАЗЪЁМ

Инфоразъём даёт вам прямой нейроинтерфейс. Он также поставляется с вытягиваемым микрокабелем (длиной в метр), позволяющим вам напрямую подключаться к любому электронному устройству через универсальный кабель доступа. Инфоразъёмы имеют свой кэш памяти для загрузки или сохранения файлов. Два пользователя инфоразъёмов могут использовать оптоволоконный кабель для проведения мысленного разговора, недоступного для подслушивания или радиоперехвата.

КИБЕРДЕКА

Грубо говоря, у вас дека в теле. Это очень удобно для подвижности хакера, и зачастую такими пользуются федеральные агенты и военные декеры. Сдохшая церебральная дека наносит 8 ф урона, с сопротивлением проверкой Тела.

КИБЕРРАЗЪЁМ

По мере того как протоколы Матрицы становились всё жёстче и жёстче, прогресс не стоял на месте, чтобы дать хакерам возможность работать. Последним орудием, быстро превратившимся из удобной штучки в необходимость, стал киберразъём — тот самый случай, когда бегущие в тени одержали верх над корпоратами. Основываясь на корпоративном исследовании техномантов, киберразъём использует неимоверную вычислительную мощность мозга против протоколов Матрицы и способов шифрования. Произошло это быстро, но похоже, что теперь декер без киберразъёма так же бесполезен, как без кибердеки. Киберразъём стал основной линией защиты декера против взлома, давая Вычислительную мощность и Сетевой экран, которыми деки больше не обладают, а также работая как стандартный инфоразъём. Киберразъёмы также дают доступ к особым действиям преимущества в Матрице (стр. 175).

КОММУНИКАТОР

Имплантированная версия коммуникатора (стр. 266) со встроенным симуляционным модулем без дополнительной стоимости. Церебральный коммуникатор пользуется популярностью среди оперативников корпораций, верных компании работников и сарариманов. Обычно коммуникаторы с рейтингом устройства меньше 5 не устанавливаются в череп по причинам безопасности. Сдохший церебральный коммуникатор наносит 6 ф урона, с сопротивлением проверкой Тела.

КОРТЕКСНАЯ БОМБА

Нелегальный способ убеждения. Черепные бомбы бывают трёх видов: узловые, микробомбы и областные бомбы. Узловые бомбы повреждают лишь часть головы жертвы, либо выводят из строя определённый имплант, либо наносят мозгу урон, тем самым вызывая слепоту, заикание, потерю слуха или иную травму (5 ф урона, сопротивление проверкой Тела; соответствующее состояние). Конечно же, когда что-то у вас в голове взрывается, не всегда всё идёт по плану, а результат… такой себе. Микробомбы достаточно мощны, чтобы убить несчастного носителя (18 ф, сопротивление проверкой Тела). Областные черепные бомбы убивают жертву (урон как от микробомбы) и так же воздействуют на область, как если бы произошёл взрыв осколочной гранаты (стр. 263), и сопротивление этому урону считается отдельно от изначального урона микробомбы. Бомбы могут быть как с дистанционной детонацией, так и с таймером, а то и вовсе установлены на срабатывание при распознавании голоса. При установке в кибер конечности эти бомбы уничтожают определённые компоненты (узловые), всю конечность (микробомба) или наносят урон по области и носителю в том числе (областные).

МОДУЛЬ КОНТРОЛЯ

Этот имплант использует чистую силу координации и синхронизации данных среднего мозга для прямого управления ригнутыми машинами и дронами (а также другими устройствами с риггерским интерфейсом — пушками, к примеру). Имеет встроенный симуляционный модуль, позволяющий использовать ПНИ с другими устройствами. Также поставляется с универсальным инфокабелем и метровым вытягивающимся кабелем, который действует аналогично инфоразъёму.

При захвате управления модуль добавляет свой рейтинг в качестве бонуса к набору кубиков, а также для снижения порога для всех проверок управления транспортом и даёт бонусное очко преимущества.

РАЗЪЁМ НАВЫКОВ

Этот имплант переводит софт знаний и софт языка в ваш мозг, чтобы вы могли использовать имеющуюся на них информацию, как если вы о ней знали сами. Он также может запускать софты активностей,

КИБЕРРАЗЪЁМЫ

КИБЕРРАЗЪЁМ	ХАРАКТЕРИСТИКИ (ВМ/СЭ)	БОНУС К ИНИЦИАТИВЕ В ВР МАТРИЦЕ	ДОСТУПНОСТЬ	СУЩНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Рейтинг 1	4/3	+1	3 (Л)	1	45 000 ¥
Рейтинг 2	5/4	+1	3 (Л)	1,5	65 000 ¥
Рейтинг 3	6/5	+1	3 (Л)	2	80 000 ¥
Рейтинг 4	7/6	+2	4 (Л)	2,3	95 000 ¥
Рейтинг 5	8/7	+2	5 (Л)	2,6	140 000 ¥
Рейтинг 6	9/8	+2	6 (Л)	3	210 000 ¥

ЦЕРЕБРАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ИМПЛАНТ	СУЩНОСТЬ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Голосовой модулятор (рейтинг 1–3)	0,2	—	4 (Л)	Рейтинг × 5 000 ¥
Зубной отсек	—	—	4	800 ¥
Инфозамок (рейтинг 1–12)	0,1	—	4	Рейтинг × 1 000 ¥
Инфоразъём	0,1	—	2	1 000 ¥
Кибердека	0,4	[4]	4 (Л)	5 000 ¥ + кибердека
Коммуникатор	0,2	[2]	2	2 000 ¥ + коммуникатор
Кортексная микробомба	—	[2]	6 (Н)	25 000 ¥
Кортексная областная бомба	—	[3]	6 (Н)	40 000 ¥
Кортексная узловая бомба	—	[1]	6 (Н)	10 000 ¥
Модуль контроля (рейтинг 1–3)	Рейтинг × 1	—	4 (Л)	Рейтинг × 30 000 ¥
Разъём навыков (рейтинг 1–6)	0,1	—	4	Рейтинг × 1 000 ¥
Симриг	0,2	—	4 (Л)	4 000 ¥
Ультразвуковой сенсор	0,3	[2]	4	3 600 ¥
Усилитель вкуса (рейтинг 1–3)	0,2	—	3	Рейтинг × 3 000 ¥
Усилитель обоняния (рейтинг 1–3)	0,2	—	3	Рейтинг × 4 000 ¥

но действовать они будут как навыки Экспертного знания, если только у вас нет прошивки навыков (стр. 287). Общее количество навыков, запущенных на разъёме навыков, не может превышать его рейтинг × 2, а максимальный уровень для одного навыка равен рейтингу разъёма навыков. Вы не можете использовать преимущество для навыков, которые вы запускаете через разъём навыков.

Беспроводной бонус: дополнительное усиление от Матрицы увеличивает общий предел Рейтинга до рейтинга разъёма навыков × 4, также позволяет использовать преимущество для соответствующих проверок.

СИМРИГ

Имплантированная версия симрига, описанного на стр. 267. Этот церебральный имплант позволяет вам записывать сенсорные данные для последующего повторного проигрывания (или продажи, если вы ведёте очень интересную жизнь).

УЛЬТРАЗВУКОВОЙ СЕНСОР

Этот киберимплант действует аналогично ультразвуковому сенсору. При активации он заменяет ваше обычное зрение. Простым действием его можно переключать между активным сонаром, пассивным сонаром и выключать.

УСИЛИТЕЛЬ ВКУСА

Усилитель вкуса выполняет ту же функцию, что и усилитель обоняния, но делает более чувствительными ваши вкусовые рецепторы. Усилитель вкуса также позволяет вам почувствовать вкусовые данные в ДР и ВР при помощи «вкусового следа» — только поаккуратнее с этим, чаммер. Пользователь получает бонусное очко преимущества для всех вкусовых проверок Внимания, однако очко исчезает, если его не использовать для этой проверки.

Беспроводной бонус: добавьте рейтинг усилителя в качестве модификатора набора кубиков для всех ваших вкусовых проверок Внимания.

УСИЛИТЕЛЬ ОБОНЯНИЯ

Этот кибернос усиливает, определяет и записывает запахи для последующего… пронюхивания. Мощное усиление обоняния при помощи этого импланта откроет для вас дивный новый мир сенсорных данных — вы сможете унюхать то, что обычно может учуять разве что гончая. Вы можете чуять эмоции людей в их поту (и по возможности метку производителя их адаптированных феромонов), следы пороха, взрывчатки или биологического и химического оружия и так далее. Функция изоляции позволяет вам полностью игнорировать сильные запахи, что, скорее всего, будет наиболее полезно в вашей повседневной жизни. Усилитель обоняния можно использовать даже в ВР для большего погружения. Пользователь получает бонусное очко преимущества для всех обонятельных проверок Внимания, однако бонус исчезает, если его не использовать для этой проверки.

Беспроводной бонус: добавьте рейтинг усилителя в качестве модификатора набора кубиков для всех ваших обонятельных проверок Внимания.

ГЛАЗНЫЕ ИМПЛАНТЫ

КИБЕРГЛАЗА
Базовые киберглазные функции включают зрение 1,0 на оба глаза, визуальный канал и встроенную камеру, а также Ёмкость для визуальных усилений.

ВИЗУАЛЬНЫЙ КАНАЛ
Имплантированная версия усиления Визуальный канал (стр. 274).

ДУБЛИКАТОР СЕТЧАТКИ
На эту совершенно нелегальную модификацию может быть загружена запись чужой сетчатки для создания практически идеальной копии. Проведите встречную проверку между рейтингом дубликатора сетчатки и рейтингом сканера сетчатки («Сенсоры и сканеры», стр. 241). Система может активно хранить количество записей сетчаток, равное её рейтингу. На смену сетчатки требуется 1 минута.

ИНФРАЗРЕНИЕ
Имплантированная версия усиления Инфразрение (стр. 275).

ОКУЛЯРНЫЙ ДРОН
Один купленный маленький дрон (считайте его как «Горизонт Флаин Ай», стр. 300) заменяет один ваш глаз, помещаясь в глазную впадину. Он работает аналогично стандартному киберглазу со всеми соответствующими усилениями до тех пор, пока вы не достанете его для управления как обычным дроном. Когда вы вынимаете окулярный дрон, у вас есть только один глаз и вы получаете состояние Ослепление I для всех задач. Если вы замените оба глаза дронами, вы получаете состояние Ослепление III, пока дроны летают вдалеке от вас. Окулярный дрон очевиден как фальшивый глаз.

ПОДАВЛЕНИЕ ВСПЫШЕК
Имплантированная версия усиления Подавление вспышек (стр. 275).

СМАРТЛИНК
Имплантированная версия усиления Смартлинк (стр. 275).

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ
Имплантированная версия усиления Сумеречное зрение (стр. 275).

УВЕЛИЧЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
Имплантированная версия усиления Увеличение изображения (стр. 275).

УЛУЧШЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
Имплантированная версия усиления Улучшение изображения (стр. 275).

УШНЫЕ ИМПЛАНТЫ

КИБЕРУШИ
Обычно кибероуши заменяют только внутреннее ухо, но при желании можно заменить ухо полностью. Кибероуши позволяют слышать в нормальном диапазоне (как всенаправленный микрофон), имеют звуковой канал и Ёмкость для модификаций и усилений. Все кибероуши дают бонусное очко преимущества против цели, слуху которой что-то мешает, но преимущество исчезает, если его не использовать немедленно.

ВЫБОРОЧНАЯ ФИЛЬТРАЦИЯ ЗВУКА
Имплантированная версия улучшения Выборочная фильтрация звука, с тем отличием, что максимальный рейтинг равен 6 вместо 3.

ГЛУШИТЕЛЬ КОЛЕБАНИЙ
Этот имплант защищает пользователя от внезапного усиления звука и вредоносных уровней шума. Глушитель колебаний уменьшает значение состояния Глухота на 1 уровень для любого случая получения состояния.

ГЛАЗНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ИМПЛАНТ	СУЩНОСТЬ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Базовая система киберглаз				
Рейтинг 1	0,1	1	2	1 000 ¥
Рейтинг 2	0,2	4	2	4 000 ¥
Рейтинг 3	0,3	8	3	6 000 ¥
Рейтинг 4	0,4	12	3	10 000 ¥
Рейтинг 5	0,5	16	3	16 000 ¥
Визуальный канал	0,1	—	2	800 ¥
Дубликатор сетчатки (рейтинг 1–6)	0,1	[1]	5 (Н)	Рейтинг × 20 000 ¥
Инфразрение	0,1	[2]	2	2 000 ¥
Окулярный дрон	0,3	[6]	3	6 000 ¥
Подавление вспышек	0,1	[1]	2	1 000 ¥
Смартлинк	0,2	[3]	3 (Л)	4 000 ¥
Сумеречное зрение	0,1	[2]	2	1 500 ¥
Увеличение изображения	0,1	[2]	3	2 000 ¥
Улучшение изображения	0,1	[2]	3	4 000 ¥

УШНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ИМПЛАНТ	СУЩНОСТЬ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Базовая система киберушей				
Рейтинг 1	0,1	1	2	1 000 ¥
Рейтинг 2	0,2	4	2	3 000 ¥
Рейтинг 3	0,3	8	3	4 500 ¥
Рейтинг 4	0,4	12	3	7 500 ¥
Рейтинг 5	0,5	16	3	11 000 ¥
Выборочная фильтрация звука (рейтинг 1–6)	0,1	[Рейтинг]	4	Рейтинг × 3 500 ¥
Глушитель колебаний	0,1	[1]	2	2 250 ¥
Звуковой канал	0,1	—	2	1 000 ¥
Пространственный распознаватель	0,1	[2]	3	4 000 ¥
Улучшение звука	0,1	[1]	2	4 000 ¥
Усилитель баланса	0,1	[4]	3	8 000 ¥

ЗВУКОВОЙ КАНАЛ

Звуковой эквивалент визуального канала. Звуковой канал может проигрывать звуки (записи, музыкальное сопровождение к фильмам, музыку и т. д.) напрямую в киберуши пользователя со связанных устройств в его ПС (или памяти церебрального импланта, или инфоразъёма). Звуковой канал — обычный компонент для погружения в окружение с ДР, добавляющий звуковую составляющую.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ РАСПОЗНАВАТЕЛЬ

Имплантированная версия усиления Пространственный распознаватель (стр. 276).

УЛУЧШЕНИЕ ЗВУКА

Имплантированная версия усиления Улучшение звука (стр. 276).

УСИЛИТЕЛЬ БАЛАНСА

Усилитель баланса улучшает естественный механизм балансирования во внутреннем ухе. Вы получаете один бонусный кубик для всех проверок удержания равновесия, например во время лазания, прохода по узкой платформе, при приземлении после прыжка и т. д.

ТЕЛЕСНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ВНУТРЕННИЙ ВОЗДУШНЫЙ БАЛЛОН

Внутренний воздушный баллон заменяет часть одного из ваших лёгких внутренним запасом воздуха, находящимся под давлением, с помощью которого вы можете задерживать дыхание на (рейтинг) часов. Баллон позволяет долго находиться под водой и даёт полную защиту от атак токсинами со вдыхаемым путём введения, пока вы задерживаете дыхание. Активация или деактивация баллона требует простого действия. Наполнение баллона сжатым воздухом через впускной клапан (расположенный под вашими рёбрами) происходит за 5 минут, или же вы можете заполнить его самостоятельно за 6 часов дыхания.

Беспроводной бонус: вы получаете дополнительное простое действие в любой ход, когда активируете или деактивируете баллон. Вы всегда знаете о количестве воздуха в баллоне и его чистоте.

ЗАМЕНА МУСКУЛОВ

Выращенные в резервуаре синтетические мускулы заменяют или усиливают ваши собственные, в то время как кальциевая терапия и укрепление скелета попросту делают вас сильнее в целом. Увеличьте ваши уровни Силы и Проворства на рейтинг импланта. Несовместимо с другими аугментациями мускулов, включая наращивание мышц или укрепитель мускулов.

КОЖНЫЕ ПЛАСТИНЫ

Твёрдые пластиковые и керамические волокна прикрепляются к коже пользователя. Пластины видны и ощутимы, но их можно косметически стилизовать под цвет и текстуру кожи. Кожные пластины дают вам бонус к значению защиты, равный рейтингу импланта. Кожные пластины несовместимы с другими аугментациями кожи, которые дают бонус к значению защиты, в том числе с ортокожей. Тролли теряют своё качество Подкожные наросты, если получают аугментированные кожные пластины.

ОТСЕК ДЛЯ КОНТРАБАНДЫ

Предметы, что не помещаются в кончик пальца, но обнаружение которых для вас недопустимо, вы можете поместить в отсек для контрабанды, установленный в ту часть тела, которую можно с лёгкостью опустошить или заменить: рёбра и промежутки между ними, бедренные кости, лопатки и тому подобное. Эти отсеки позволяют хранить маленькие и миниатюрные предметы (обычно не больше лёгкого пистолета; ваш ведущий сообщит вам, если предмет будет слишком большим). Отсек имеет порог Сокрытия 8. Вложение или извлечение предмета требует сложного действия.

Беспроводной бонус: вложение или извлечение предмета требует простого действия.

ПАЛЬЦЕВЫЙ ОТСЕК

Этот отсек скрыт в опустошённой последней фаланге пальца, с переключателем, позволяющим

поднять ногтевую пластину для доступа, или с отсоединением всего кончика пальца. Пальцевый отсек позволяет хранить предметы микроскопического размера вроде микродрона, RFID-метки или инфочипа. Для вложения или извлечения предмета требуется сложное действие. Предметы в отсеке полностью скрыты, а сам отсек имеет порог Сокрытия 8. Популярностью пользуется размещение внутри отсека хлыста из моноволокна (стр. 249), где кончик пальца действует как контрольный груз. Для вытягивания хлыста из отсека требуется простое действие, в то время как для обратной заправки требуется сложное действие.

Беспроводной бонус: вложение или извлечение предмета из пальцевого отсека требует простого действия, включая заправку хлыста из моноволокна.

ПИСТОЛЕТ С КОШКОЙ

Это имплантированная версия пистолета с кошкой, описанного на стр. 280. Внутри содержится 60 метров микронити.

ПОКРЫТИЕ СКЕЛЕТА

Ваши кости покрыты сетчатым армированием из укрепляющего пластика или металлов, что усиливает крепость и предел прочности. Покрытие скелета бывает трёх видов: пластиковое, алюминиевое и титановое. Единовременно у вас может быть только один вид. Покрытие скелета усиливает ваш уровень Тела при сопротивлении физическому урону, меняет ваш урон в безоружном бою на физический и добавляет пару полезных бонусов, указанных в таблице «Покрытие скелета». Покрытие скелета несовместимо с другими аугментациями, которые усиливают или меняют ваши кости (вроде аугментации плотности костей).

ПОКРЫТИЕ СКЕЛЕТА

ПОКРЫТИЕ	ТЕЛО	ЗАЩИТА	СУ БЕЗ ОРУЖИЯ	АТК БЕЗ ОРУЖИЯ
Пластик	+1	+1	3 ф	+1
Алюминий	+2	+1	4 ф	+2
Титан	+2	+2	4 ф	+3

ПРОШИВКА НАВЫКОВ

Прошивка навыков — это система нейромускульных контроллеров, накладывающихся на естественную нервную систему тела. Они способны улучшить или полностью изменить движения мускулов, контролируемые мышечной памятью с помощью разъёма навыков (стр. 283). Эта система позволяет вам использовать софты активностей с рейтингом не выше рейтинга прошивки навыка, но только если этот софт активности активирован через ваш имплантированный разъём навыков.

Беспроводной бонус: с расширением кэша памяти прошивки навыков все навыки, которые вы с ней используете, получают модификатор +1 к набору кубиков.

ПРОШИВКА РЕФЛЕКСОВ

Крайне инвазивная, болезненная и меняющая жизнь операция, добавляющая множество нейроусилителей и адреналиновых стимуляторов в стратегических частях тела. Это позволит вам войти в дивный новый мир, где всё вокруг вас движется словно в замедленной съёмке. Система включает как ручную, так и беспроводную активацию прошивки. Ручная активация или деактивация требует сложного действия, в то время как беспроводная требует простого действия. При активации каждое очко рейтинга прошивки рефлексов даёт вам +1 к Реакции (с соответствующим бонусом к значению инициативы) и дополнительный кубик инициативы (с соответствующим простым действием). Прошивка рефлексов несовместима с аугментациями, влияющими на Реакцию или Инициативу.

Беспроводной бонус: система совместима с беспроводными ускорителями реакции. Активация или деактивация системы требует простого действия.

УСКОРИТЕЛЬ РЕАКЦИИ

После замены определённых изолированных позвонков на позвонки из сверхпроводящего мате-

ТЕЛЕСНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ИМПЛАНТ	СУЩНОСТЬ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Внутренний воздушный баллон (рейтинг 1–4)	0,25	[Рейтинг]	2	Рейтинг × 4 500 ¥
Замена мускулов (рейтинг 1–4)	Рейтинг × 0,7	—	3 (Л)	Рейтинг × 30 000 ¥
Кожные пластины (рейтинг 1–4)	Рейтинг × 0,3	—	4 (Л)	Рейтинг × 4 000 ¥
Отсек для контрабанды	0,2	—	3	7 500 ¥
Пальцевый отсек	0,1	[1]	2	3 000 ¥
Пистолет с кошкой	0,5	[4]	3	5 000 ¥
Покрытие скелета (пластик)	0,5	—	3 (Л)	8 000 ¥
Покрытие скелета (алюминий)	1	—	4 (Л)	18 000 ¥
Покрытие скелета (титан)	1,5	—	6 (Л)	30 000 ¥
Прошивка навыков (рейтинг 1–6)	Рейтинг × 0,1	—	4	Рейтинг × 20 000 ¥
Прошивка рефлексов 1	1	—	3 (Л)	40 000 ¥
Прошивка рефлексов 2	2	—	3 (Л)	150 000 ¥
Прошивка рефлексов 3	3	—	4 (Н)	250 000 ¥
Прошивка рефлексов 4	4	—	6 (Н)	400 000 ¥
Ускоритель реакции (рейтинг 1–4)	Рейтинг × 0,3	—	4 (Л)	Рейтинг × 15 000 ¥

риала вы быстрее реагируете на события. Добавьте рейтинг ускорителя реакции к вашей характеристике Реакции (и не забудьте соответственно изменить ваш показатель инициативы). Ускоритель реакции несовместим со всеми другими улучшениями Реакции, включая прошивку рефлексов.

Беспроводной бонус: ускоритель реакции совместим с беспроводной системой прошивки рефлексов. Суммарный бонус от ускорителя реакции и прошивки рефлексов может превышать 4.

КИБЕРКОНЕЧНОСТИ

Метачеловеческое тело мягкое, но становится сильнее, если его заменить сталью. Можно хоть все части тела заменить кибернетикой. Конечностями можно двигать, череп — коробка, позволяющая двигать лицом и шеей, в то время как туловище не только обшивка для рёбер, но также замена всех мускулов в центре (теперь буквально стальной пресс).

У каждой замены есть две возможные вариации: синтетическая или очевидная. Синтетические конечности жертвуют местом, чтобы носитель всё же выглядел как человек. Очевидные конечности — это холодный металл, индукционные прокладки, видимые поршни и миомерные мускулы.

Характеристики конечностей могут отличаться, но наборы кубиков всегда подстраиваются под самую низкую характеристику всех конечностей, если только проверка не затрагивает лишь одно место (на усмотрение ведущего). Различные усиления, которые можно приобрести вместе с конечностью, позволяют использовать некоторые навыки с повышенной характеристикой.

Базовые конечности устанавливаются с Проворством и Силой 2. Каждая киберконечность добавляет одну ячейку к счётчику здоровья персонажа.

ЧЕРЕП

Череп заменяет кости и мускулы головы, лица и шеи. Киберчереп вам также даёт киберчелюсть, которой можно больно и мощно кусаться.

ТУЛОВИЩЕ

Туловище заменяет кости и мускулы тела ниже шеи и вплоть до области гениталий. При установке очевидного туловища гениталии и генитальные функции удаляют за исключением экскреции. Внутренние органы не заменяют, но защищают отдельными камерами. Дизайн синтетического туловища стараются подстроить под естественный облик. Некоторые пользователи стараются избегать накачанной формы тела и предпочитают лишь подтянутую внешность, в то время как другие выбирают среднестатистический вид, чтобы суметь смешаться с толпой.

РУКИ

Базовая замена затрагивает руку от плечевого сустава и ниже, но возможна и частичная замена предплечья или только кисти руки. Частичная замена конечности должна иметь характеристики, равные остальной части конечности или выше.

НОГИ

Базовая замена затрагивает ногу от тазобедренного сустава и ниже, но возможна и частичная замена ниже колена или даже стопы. Частичная замена конечности должна иметь характеристики, равные остальной части конечности или выше.

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ

Базовая киберконечность — это, конечно, хорошо, но действительно сильной она становится тогда, когда вы пичкаете её различными модификациями и аксессуарами, чтобы делать всякие крутые штуки. Ниже приведены варианты того, что можно делать с киберконечностями.

ГИДРОПОДЪЁМНИКИ

Для того чтобы они нормально работали, вам потребуется два гидроподъёмника с одинаковым рейтингом, по одному в каждой ноге. Пользователь может проводить проверки Прыжков (Атлетика + Сила) и вычитать рейтинг подъёмников из порогов успеха (стр. 37) до минимального изменённого порога, равного 1.

ГИРОКРЕПЛЕНИЕ

Имплантированная версия модификации для оружия Гирокрепление (стр. 259).

КОБУРА

Содержит в себе оружие ради удобства, а не скрытности. Кобура должна быть подходящего для конечности размера.

ОТСЕК ДЛЯ КОНТРАБАНДЫ

Функционирует аналогично отсеку для контрабанды, описанному на стр. 286.

ПОДАВАТЕЛЬ ОРУЖИЯ

Имплантированная версия модификации для оружия Скрытый подаватель оружия (стр. 260).

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Киберконечности можно использовать для увеличения Проворства, Брони или Силы пользователя. Максимальное изменение всё ещё равно 4, так что не приобретайте улучшение характеристики, которое увеличит её больше чем на 4, — это бесполезно.

Улучшение брони увеличивает ваше значение защиты, поскольку становится частью вашей защиты, что и представляет собой значение защиты. Улучшение Проворства и Силы применяется только в том случае, если конечность каким-то образом задействована в процессе. Например, если киберрука увеличивает Силу пользователя, это увеличивает наносимый урон при ударе рукой, но не при ударе ногой. Если для действия каким-то образом можно использовать всё тело (например, при рывке, лазании, плавании), то увеличение от киберконечности не применяется.

Улучшение Силы и Проворства не имеет эффекта, если устанавливается на киберчереп.

СТОИМОСТЬ И ЁМКОСТЬ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ

КОНЕЧНОСТЬ	СУЩНОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ СИНТЕТИЧЕСКОЙ (ЁМКОСТЬ)	СТОИМОСТЬ ОЧЕВИДНОЙ (ЁМКОСТЬ)
Череп	0,75	5	15 000 ¥ (2)	10 000 ¥ (4)
Туловище	1,5	4	25 000 ¥ (5)	20 000 ¥ (10)
Рука	1	4	20 000 ¥ (8)	15 000 ¥ (15)
Предплечье	0,45	3	12 000 ¥ (5)	10 000 ¥ (10)
Кисть	0,25	3	6 000 ¥ (2)	5 000 ¥ (4)
Нога	1	4	20 000 ¥ (10)	15 000 ¥ (20)
Голень	0,45	4	12 000 ¥ (6)	10 000 ¥ (12)
Стопа	0,25	4	6 000 ¥ (2)	5 000 ¥ (4)

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ КИБЕРКОНЕЧНОСТЕЙ

АКСЕССУАРЫ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Броня	[Рейтинг]	Рейтинг (Л)	Рейтинг × 5 000 ¥
Гидроподъёмники	[Рейтинг]	4	Рейтинг × 2 500 ¥
Гирокрепление	[8]	5 (Н)	6 000 ¥
Кобура	[5]	4	2 000 ¥
Отсек для контрабанды	[5]	2	6 000 ¥
Подаватель оружия	[3]	5 (Л)	3 000 ¥
Улучшение характеристики	[Рейтинг]	Рейтинг	Рейтинг × 5 000 ¥

КИБЕРКОНЕЧНОСТИ

КИБЕРИМПЛАНТНОЕ ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	СУЩНОСТЬ	ЁМКОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Киберчелюсть	0,1	—	2	1 500 ¥
Ручной клинок	0,15	[1]	4 (Н)	2 000 ¥
Выдвижной ручной клинок	0,25	[2]	4 (Н)	2 500 ¥
Ручные бритвы	0,15	[1]	3 (Н)	1 000 ¥
Выдвижные ручные бритвы	0,25	[2]	3 (Н)	1 250 ¥
Стойкость	0,1	[1]	2	2 500 ¥
Шипы	0,15	[1]	4 (Н)	3 000 ¥
Выдвижные шипы	0,25	[3]	4 (Н)	5 000 ¥
Электрошоковая конечность	0,25	[1]	3	5 000 ¥
Карманный пистолет	0,1	[2]	3 (Л)	2 000 ¥
Лёгкий пистолет	0,25	[4]	3 (Л)	3 000 ¥
Автоматический пистолет	0,5	[6]	4 (Л)	3 500 ¥
Тяжёлый пистолет	0,5	[6]	4 (Л)	4 300 ¥
Пистолет-пулемёт	1	[8]	5 (Л)	4 800 ¥
Дробовик	1,25	[10]	5 (Л)	8 500 ¥
Гранатомёт	1,5	[15]	6 (Н)	24 000 ¥
Внешний разъём для обоймы	0,1	[1]	1	1 000 ¥
Глушитель	0,1	[2]	4 (Н)	1 000 ¥
Лазерный прицел	0,1	[1]	1	1 000 ¥

КИБЕРИМПЛАНТНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие можно имплантировать напрямую в киберконечность с затратами Ёмкости либо в живую плоть с затратами Сущности. Многие виды такого оружия — это различный огнестрел. В таких случаях имплант попросту освобождает место под оружие, а уже само оружие надо покупать отдельно. Порог Сокрытия всех видов пистолетов увеличивается на 2 при имплантации, в то время как у более крупного оружия изменений нет, поскольку такие пушки всё ещё легко увидеть, даже если они имплантированы. Винтовки и снайперские винтовки имплантировать нельзя. Любое имплантированное оружие можно подготовить при помощи простого действия Выхватить.

На имплантированное огнестрельное оружие из аксессуаров и модификаций можно устанавливать только лазерный прицел и глушитель.

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Киберчелюсть

Увеличивает силу укуса тех, кто любит познакомиться с врагом лично и жестоко.

Ручные бритвы

Помещаются под ногти или вовсе заменяют их, чтобы ещё лучше царапаться. Как и в случае с ручными клинками, выдвижная модель в задвинутом состоянии имеет порог Сокрытия, равный 8.

Ручные клинки

Бывают стандартные и выдвижные. Ручные клинки — это простые клинки, встроенные в ладонь и размещённые напротив большого пальца, чтобы ими можно было проводить рубящие удары. В задвинутом состоянии имеют порог Сокрытия, равный 8.

Стойкость

Этот процесс укрепляет кожу/конечность, делая её более похожей на дубину, что позволяет наносить больше урона. При атаке без оружия ваша СУ равняется 3 ф (увеличьте до 4 ф при уровне Силы 7 или выше) и значение атаки на дистанции вплотную равно 6.

Шипы

Шипы, устанавливаемые на запястье или на костяшки пальцев, чтобы наносить колющие удары или шлепки. Как и в случае с ручными клинками,

ХАРАКТЕРИСТИКИ ИМПЛАНТИРОВАННОГО ОРУЖИЯ

ОРУЖИЕ	ТИП	СУ	ЗНАЧЕНИЯ АТАКИ
Киберчелюсть	Безоружное	5 ф	2/—/—/—/—
Ручные бритвы	Клинок	2 ф	6/—/—/—/—
Ручные клинки	Клинок	3 ф	6/—/—/—/—
Стойкость	Безоружное	3 ф	6/—/—/—/—
Шипы	Клинок	3 ф	7/—/—/—/—
Электрошоковая конечность	Безоружное	4 о(э)	5/—/—/—/—

выдвижная модель в задвинутом состоянии имеет порог Сокрытия, равный 8.

Электрошоковая конечность
В стратегических точках этой конечности встроены электроды, способные выпускать заряд по цели аналогично шокеру. Обычно для этой модификации используются кисти рук, но некоторые бойцы любят отвешивать электрошоковые пинки, а ещё ходят слухи о тех, кто шокирует всех ударами головой.

БИОИМПЛАНТЫ

Биоимпланты сделаны из органических материалов, но эта органика лучше вашей собственной. Органическая природа этих имплантов снижает стоимость в Сущности, однако затраченное на их выращивание время увеличивает стоимость в нюйенах.

АДАПТИРОВАННЫЕ ФЕРОМОНЫ

Эти феромоны специально создали для воздействия на других, и их можно распылять по желанию. Адаптированные феромоны увеличивают вашу Харизму на свой Рейтинг при проверках Обмана и Убеждения, но только в том случае, если ваш собеседник находится в пределах дистанции комфортного общения, — если он не может вас унюхать, то феромоны не сработают. Адаптированные феромоны не влияют на магические способности и проверки.

АДРЕНАЛИНОВАЯ ПОМПА

Эту улучшенную железу имплантируют в низ живота и соединяют с обоими надпочечниками. В спящем состоянии помпа — это резервуар для адреналина. При активации небольшой мышечный мешок сжимается, направляя поток концентрированного адреналина в вашу кровь. Физический и эмоциональный стресс могут также активировать помпу, если вы провалите проверку Самообладания (стр. 68), а так вы можете активировать помпу при помощи простого действия. Пока помпа активна, вы игнорируете модификаторы ранений, не теряете сознание даже при заполнении счётчика оглушения, не можете отдыхать и рейтинг адреналиновой помпы добавляется к вашей Силе, Проворству, Реакции и Воле. Помпа работает в течение (рейтинг × 1D6) боевых раундов, и её нельзя отключить раньше. По окончании работы помпы вы испытываете прилив усталости и получаете оглушающий урон в количестве, равному половине боевых раундов, округлённой в большую сторону, пока помпа была активна (используйте неизменённый уровень Тела для сопротивления урону). По окончании эффекта значения ваших характеристик возвращаются к нормальным параметрам, и вы перестаёте игнорировать модификаторы ранений или потерю сознания от оглушающего урона. После использования помпе требуется 1 час для перезарядки запаса. В это время она не может быть активирована.

АУГМЕНТАЦИЯ ПЛОТНОСТИ КОСТЕЙ

Молекулярная структура ваших костей меняется для увеличения плотности и предела прочности.

АУГМЕНТАЦИЯ ПЛОТНОСТИ КОСТЕЙ

ЗНАЧЕНИЕ	СУ	АТК
1	3 ф	+1
2	3 ф	+2
3	4 ф	+2
4	4 ф	+3

Ваши связки укрепляются, а ваш вес за счёт возросшей плотности костей увеличивается на 15%. Рейтинг этого импланта увеличивает ваш уровень Тела при сопротивлении физическому урону. Наносимый вами урон в бою без оружия становится физическим, а сила урона и значения атаки увеличиваются соответственно таблице выше. Аугментация плотности костей несовместима с другими аугментациями костей, в том числе с покрытием скелета.

ВЫРАБОТКА ТРОМБОЦИТОВ

Выработка тромбоцитов увеличивает способность вашего тела выдерживать физический урон, увеличивая производство тромбоцитов и их концентрацию в крови, что позволяет быстрее останавливать кровотечение. Каждый раз, когда вы должны получить 2 или больше ячейки физического урона, снизьте урон на 1 ячейку.

ВЫТЯГИВАТЕЛЬ ТОКСИНОВ

Специально выращенный кластер клеток в вашей печени улучшает её фильтрационные функции. При проверке сопротивления токсинам вычтите рейтинг вытягивателя токсинов из порога проверки («Токсины и наркотики», стр. 121).

КОЖНЫЙ КАРМАН

Этот кусок кожи может находиться в любой части вашего тела. Лишённый нервов карман из плоти, скрытый куском кожи, идеален для того, чтобы спрятать маленький предмет, — этот биоимплант является альтернативой отсеку для контрабанды (стр. 286). У кожного кармана порог Сокрытия 10. Для помещения или извлечения предмета требуется сложное действие.

КОШАЧЬИ ГЛАЗА

Трансгенные выращенные в цистерне импланты, буквально являющиеся кошачьими глазами с модифицированным ДНК и затылочными соединениями. Структура кошачьего глаза улучшает восприятие света и даёт сумеречное зрение (стр. 73). Кошачьи глаза имеют вертикальный зрачок и отражают свет… прям как у кошек. Этот биоимплант несовместим с кибернетической заменой глаз, однако индивидуальные усиления зрения всё же можно приобрести.

НАРАЩИВАНИЕ МЫШЦ

Процедура биологического плетения улучшает уже имеющуюся мышечную ткань, а не заменяет её выращенными в цистерне мышцами. Специально выращенные мышечные кабели вплетаются в имеющуюся мышечную ткань, увеличивая

её массу и грубую силу, при этом делая вас мускулистей. Рейтинг наращивания мышц добавляется к вашей Силе. Этот биоимплант несовместим с увеличивающими Силу аугментациями, в том числе с киберимплантом замены мускулов.

ОРТОКОЖА

Паутина из биоволокон в коже даёт вам эквивалент брони, при этом она практически неотличима от естественной кожи. Рейтинг ортокожи добавляется к вашему значению защиты. Ортокожа несовместима с аугментациями кожи, в том числе с кожными пластинами.

СВЕРХЩИТОВИДНАЯ ЖЕЛЕЗА

При помещении поверх вашей щитовидной железы этот имплант берёт на себя метаболические функции вашей щитовидки. Ускоренный метаболизм даёт вам больше энергии, буквально заряжая вас. Однако для подпитки ускоренного метаболизма вам придётся есть в два раза больше обычного. Вы получаете +1 к Телу, Проворству, Реакции и Силе, а стоимость вашего уровня жизни увеличивается на 25%.

СИМБИОНТЫ

Уникальные микроорганизмы в вашей крови заметно усиливают вашу способность к лечению. Добавьте рейтинг симбионтов в качестве модификатора набора кубиков для проверок лечения (физического и оглушающего урона). Однако для выживания симбионтов вам нужно соблюдать особую диету. Вам нужно тратить (Рейтинг × 200) нюйен в месяц на особую еду для симбионтов, хотя если у вас уровень жизни Богача или выше, то такая добавка уже оплачена. Если симбионтов не кормить, они умирают через месяц.

СИНТОКАРДИЙ

Искусственно улучшенная сердечная мышца эффективнее обычной выполняет функции сердечно-сосудистой системы. Тем самым она помогает сердцу лучше насыщать кровь кислородом. Рейтинг синтокардия добавляется в качестве бонуса к набору кубиков при проверках Атлетики для бега, плавания и лазания.

ТРАХЕАЛЬНЫЙ ФИЛЬТР

Имплантированный в верхней части трахеи орган способен поглощать загрязнения в воздухе, оберегая ваши лёгкие. При проверке сопротивления токсинам со вдыхаемым путём введения вычтите рейтинг трахеального фильтра из порога проверки («Токсины и наркотики», стр. 121).

УКРЕПИТЕЛЬ МУСКУЛОВ

Эта процедура увеличивает эластичность уже существующей мышечной ткани, увеличивая напряжение и гибкость мышц, при этом давая вам гладкое жилистое тело. Рейтинг укрепителя мускулов добавляется к вашей характеристике Проворства. Этот биоимплант несовместим с увеличивающими Проворство аугментациями, в том числе с киберимплантом замены мускулов и биоимплантом укреплённых суставов.

УКРЕПЛЁННЫЕ СУСТАВЫ

Ряд процедур, вроде покрытия и повторной смазки суставов, а также усиления сухожилий и связок, приводят к большей подвижности мышц и суставов. Укреплённые суставы дают вам +1 к Проворству и бонусное очко преимущества при попытке протиснуться в узкие места.

КУЛЬТИВИРОВАННЫЕ БИОИМПЛАНТЫ

Культивированные биоимпланты — это не простые биоимпланты, а специально выращенные для вас, под ваше тело и генетический профиль. Да, влетит в копеечку.

ДАТЧИК РЕФЛЕКСОВ

Эта система использует дополнительные нервные волокна, соединённые с определёнными частями тела для улучшения мышечной памяти. Датчик

БИОИМПЛАНТЫ

ИМПЛАНТ	РЕЙТИНГ	СУЩНОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Адаптированные феромоны	1–4	Рейтинг × 0,2	4 (Л)	Рейтинг × 31 000 ¥
Адреналиновая помпа	1–3	Рейтинг × 0,75	5 (Н)	Рейтинг × 55 000 ¥
Аугментация плотности костей	1–4	Рейтинг × 0,3	4 (Л)	Рейтинг × 5 000 ¥
Выработка тромбоцитов	—	0,2	4	17 000 ¥
Вытягиватель токсинов	1–6	Рейтинг × 0,2	4	Рейтинг × 4 800 ¥
Кожный карман	—	0,1	4	12 000 ¥
Кошачьи глаза	—	0,1	3	4 000 ¥
Наращивание мышц	1–4	Рейтинг × 0,2	4 (Л)	Рейтинг × 31 000 ¥
Ортокожа	1–4	Рейтинг × 0,25	4 (Л)	Рейтинг × 6 000 ¥
Сверхщитовидная железа	—	0,7	5 (Л)	140 000 ¥
Симбионты	1–4	Рейтинг × 0,2	4	Рейтинг × 3 500 ¥
Синтокардий	1–3	Рейтинг × 0,1	3	Рейтинг × 30 000 ¥
Трахеальный фильтр	1–6	Рейтинг × 0,1	4	Рейтинг × 4 500 ¥
Укрепитель мускулов	1–4	Рейтинг × 0,2	4 (Л)	Рейтинг × 32 000 ¥
Укреплённые суставы	—	0,2	4	30 000 ¥

КУЛЬТИВИРОВАННЫЕ БИОИМПЛАНТЫ

ИМПЛАНТ	РЕЙТИНГ	СУЩНОСТЬ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Датчик рефлексов (навык)	—	0,1	5	14 000 ¥
Компенсатор урона	1–12	Рейтинг × 0,1	5 (Л)	Рейтинг × 2 000 ¥
Мнемонический усилитель	1–3	Рейтинг × 0,1	5	Рейтинг × 9 000 ¥
Регулятор боли	—	0,3	5 (Н)	48 000 ¥
Регулятор сна	—	0,1	5	12 000 ¥
Синаптический усилитель	1–3	Рейтинг × 0,5	5 (Л)	Рейтинг × 95 000 ¥
Церебральный усилитель	1–3	Рейтинг × 0,2	5	Рейтинг × 31 500 ¥

рефлексов добавляет 1 к рейтингу навыка, связанного с физической характеристикой. Можно установить несколько датчиков для нескольких навыков, но вы не можете установить два датчика для одного навыка.

КОМПЕНСАТОР УРОНА

Компенсаторы урона, по сути, перекрывают нервные пути, сообщающие о боли вашему мозгу. Вы игнорируете количество ячеек урона (физический, оглушающий или всё и сразу — на ваш выбор), равное рейтингу компенсатора, прежде чем определять модификаторы вашего ранения.

МНЕМОНИЧЕСКИЙ УСИЛИТЕЛЬ

Высококонцентрированный нарост серого вещества, прикреплённый к области памяти вашего мозга, улучшает кратковременную и долговременную память. Рейтинг мнемонического усилителя добавляется в качестве бонуса к набору кубиков при проверках Экспертного знания, Языков и Памяти.

РЕГУЛЯТОР БОЛИ

Кластер специализированной нервной ткани, фильтрующий сенсорный стимул. Если регулятор боли активен, вы можете игнорировать модификаторы от всех ранений и оставаться в сознании даже в том случае, когда ваш счётчик оглушения заполнится. Вы не чувствуете боли — вы блаженно, рискованно и опасно не осведомлены о полученном вами уроне, если только не осмотрите себя (действие Рассмотреть поближе) или если об этом не сообщит вам ваш биомонитор (стр. 281). Пока регулятор боли активен, он увеличивает вашу Волю на 1 и уменьшает Интуицию на 1. Вдобавок порог всех тактильных проверок Внимания, которые вы проводите, повышается на 1.

РЕГУЛЯТОР СНА

Регулятор сна — это модификация гипоталамуса, позволяющая дольше бодрствовать, что крайне полезно практически для любой профессии, а не только для бегущих в тени. Вам нужно меньше сна, а когда вы всё-таки спите, то это глубокий и расслабляющий сон (от которого тяжелее проснуться). Регулятор сна позволяет обходиться тремя часами сна каждую ночь, и вы можете не спать в два раза дольше обычного, не получая состояние Утомление (стр. 54). На часы отдыха для лечения это не влияет.

СИНАПТИЧЕСКИЙ УСИЛИТЕЛЬ

Этот биоимплант расширяет и воспроизводит нервные клетки, из которых состоит ваш спинной мозг, что позволяет увеличить пропускную способность нейронов. В результате вы реагируете гораздо быстрее. Усилитель даёт +1 к Реакции (с соответствующим бонусом к вашему показателю инициативы) и 1 дополнительный кубик инициативы (с соответствующим простым действием). Синаптический усилитель несовместим с другими видами усиления Реакции или Инициативы. В отличие от других имплантов, этот нельзя отключить, из-за чего пользователь воспринимает всё вокруг словно бы в замедленной съёмке.

ЦЕРЕБРАЛЬНЫЙ УСИЛИТЕЛЬ

Извилины вашего головного мозга увеличены и усилены дополнительными нервными волокнами, что в целом улучшает мозговые функции. Рейтинг церебрального усилителя добавляется к вашей характеристике Логики.

МАГИЧЕСКИЕ ТОВАРЫ

ИСТОЧНИКИ

Подробнее об источниках и их применении см. стр. 154.

Духовный источник

Используется для увеличения силы при взаимодействии с духами. Для каждого вида духов (воздуха, огня, предков) требуется отдельный источник.

Заклинательный источник

Эти источники имеют различные подкатегории для контрзаклинаний, сотворения заклинаний, ритуальных заклинаний и поддержания. Эти варианты расписаны на стр. 155. Для каждой категории заклинаний (боевые, иллюзии, исцеления и т. д.) требуется приобрести отдельный источник, и каждый источник даёт бонусы только для своей подкатегории — нет источников, которые влияли бы на все категории.

Зачаровывающий источник

Усиливает алхимию и создание источников.

МАГИЧЕСКИЕ ТОВАРЫ

Источники

ВИД	СТОИМОСТЬ ПРИВЯЗКИ (КАРМА)	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Духовный	Мощь × 2	Мощь (Л)	Мощь × 4 000 ¥
Заклинательный	Мощь × 2	Мощь (Л)	Мощь × 4 000 ¥
Зачаровывающий	Мощь × 3	Мощь (Л)	Мощь × 5 000 ¥
Метамагический	Мощь × 3	Мощь (Л)	Мощь × 9 000 ¥
Оружейный	Мощь × 3	Мощь + 3 (Л)	Мощь × 7 000 ¥
Силы	Мощь × 6	Мощь + 3 (Л)	Мощь × 18 000 ¥
Ци	Мощь × 2	Мощь (Л)	Мощь × 3 000 ¥

ФОРМУЛЫ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Ритуальное заклинание	3 (Л)	1 000 ¥
Формула источника	Как и источник	Стоимость источника × 0,25
Формула заклинания		
Боевого	3 (Л)	2 000 ¥
Иллюзии	3 (Л)	1 000 ¥
Исцеления	2 (Л)	500 ¥
Обнаружения	2 (Л)	500 ¥
Управления	3 (Л)	1 500 ¥

МАГИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Материалы для магической мастерской	Мощь (Л)	Мощь × 500 ¥
Реагенты, за драхму	2	50 ¥

Метамагический источник
Используется для усиления различных метамагических способностей. Для каждого варианта метамагии необходимо приобретать свой источник.

Оружейный источник
Зачарованное оружие, привязанное к своему владельцу до такой степени, что в бою фактически является продолжением его тела. Усиливает боевые способности и добавляет возможность преодолевать некоторые виды защиты в духовном измерении. Оружейный источник считается магическим оружием.

Источник силы
Подобно разрыву в пространстве между астралом и физическим миром, этот источник позволяет заклинателю проводить больше маны и усиливать свой магический потенциал.

Источник ци
Такие источники усиливают силы адептов. Часто имеют форму татуировки.

ФОРМУЛЫ
Формулы используются для изучения заклинаний, алхимических субстанций и создания источников. У каждого отдельного заклинания, субстанции и источника своя формула, которую нужно приобретать отдельно. Стоимости разбиты по категориям.

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ МАГИЧЕСКОЙ МАСТЕРСКОЙ
Используются для создания мастерской для шаманов или герметистского круга для герметистов. Продаются вместе с сумкой для хранения ингредиентов. Некоторые предметы можно использовать повторно. Для повторного использования необходимо потратить на разбор количество часов, равное рейтингу мастерской или круга, а докупка новых недостающих компонентов срезает половину стоимости.

РЕАГЕНТЫ
Эти порошки используются для уменьшения неудобств при использовании магии в Шестом мире. Продаются в драхмах и теряют силу после использования.

ТРАНСПОРТ И ДРОНЫ

Здесь указаны отнюдь не все виды транспорта и дронов в Shadowrun, лишь примерный список. При желании можете устроить ребрендинг в связи с лояльностью к какой-либо марке или в сюжетных целях!

МОДИФИКАЦИИ ТРАНСПОРТА

МОДИФИКАЦИЯ	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Риггерский интерфейс	2	1 000 ¥
Стандартный станок для оружия	4 (Н)	2 500 ¥
Станок для тяжёлого оружия	6 (Н)	5 000 ¥
Ручное управление	+1	+500 ¥

РИГГЕРСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

На каждый транспорт в Shadowrun установлен «Сетевой гид» и автономная система вождения. Даже на мотоциклы, хотя они падают при остановке без водителя. Риггерский интерфейс позволяет риггеру захватить управление и почувствовать себя транспортом, а не метачеловеком. Руки и ноги становятся колёсами, крыльями или роторами. Слух, зрение, тактильные ощущения и вкус становятся сенсорами. Ревущий мотор — бьющимся сердцем. На всех дронах уже предустановлен стандартный риггерский интерфейс, но на транспорт его нужно устанавливать отдельно, если не сказано иного. Без риггерского интерфейса риггер может управлять транспортом с места водителя, однако чувствовать его не может.

СТАНКИ ДЛЯ ОРУЖИЯ

На транспорт можно установить станки для оружия в количестве, равном базовому уровню Тела/3. На стандартные станки можно устанавливать любые штурмовые винтовки или более мелкое оружие с боезапасом в 250 патронов. Станки для тяжёлого оружия считаются за два станка, и на них можно закрепить любое оружие вместе с боезапасом в 500 патронов на патронной ленте или не более (Тело) ракет/снарядов. Все оружейные станки управляются на расстоянии и имеют сектор обстрела в 90° (горизонтально и вертикально). Можно добавить ручное управление, но только для транспорта, а не для дронов, и за дополнительную стоимость.

МОТОЦИКЛЫ

«ДОДЖ СКУТ»

Ровно то, чего стоит ожидать от штуки, называемой «Скутом». Компактный, малолитражный и очень доступный, что не очень подходит для бегущих в тени, если только они не пытаются смешаться с потоком или намеренно стать жертвой мотоциклетной банды.

«СУЗУКИ МИРАЖ»

Для «Миража» скорость — его второе имя. Будучи мотоциклом с максимальной скоростью, на которой большинству страшновато ездить, «Мираж» популярен среди членов мотоциклетных банд и прочих гонщиков.

«ХАРЛИ-ДЭВИДСОН СКОРПИОН»

Большой, крутой и крепкий. Типичный тяжёлый хромированный транспорт для лихачей, с бронёй и тем ещё характером. Обычно по улицам на нём разъезжают члены мотоциклетных банд, однако «Скорпион» всё ещё популярен среди простых жителей благодаря репутации «Харли-Дэвидсона».

«ЯМАХА ГРОУЛЕР»

Популярный среди искателей острых ощущений, любителей природы и наркоконтрабандистов, провозящих малые лёгкие грузы. Лучшим пиаром для «Гроулера» стало его использование Шерманом Кейном в «Кровавых охотниках».

АВТОМОБИЛИ

«ЕВРОКАР ВЕСТВИНД X80»

Скорость и роскошь в одном флаконе. «Вествинд» был на верхушке элитных машин ещё с 2050-х. По мере того как другие производители премиальных автомобилей крадут инженеров и идеи у «Еврокара», соперников стало побольше. Потому и выпустили переделанный «X80», чья скорость и легальность на улицах буквально ходят по грани.

«ЗЕДЕР-КРУПП-БЕНТЛИ КОНКОРДАТ»

«ЗК-Бентли Конкордат» — это та машина, на которой ездят симзвёзды и орксплуатационные рэперы после крайне показушной покраски. Остальные же ездят в классических цветах, хотя матово-чёрный в последнее время весьма популярен среди молодых менеджеров. Этот седан — машина мечты для любого корпоративного юнца, вне зависимости от того, метит ли он на папкино место руководителя или хочет стать следующим «Краймом».

«КРАЙСЛЕР-НИССАН ДЖЕКРЕББИТ»

Эти маленькие электрические малогабаритные автомобили теперь повсюду. Уже многие десятилетия эта машина создаётся с минимальными стилистическими изменениями. Популярность и анонимность этой модели подталкивает бегущих в тени использовать её для слежки и преследования целей. Только не вляпайтесь в погоню.

«МИЦУБИСИ НАЙТСКАЙ»

Бронированный лимузин, используемый корпоративными менеджерами, медиазвёздами и мистерами Джонсонами, чтобы показать, как живёт другая половина человечества. Изящный, стильный и неплохо работающий «Найтскай» — опасная цель и декадентская тачка.

«ФОРД АМЕРИКАР»

С завидным упорством возвращающийся на рынок четырёхдверный седан, который даже после переделки всё такой же скучный. Упорство тут заключается в упавшей цене, для того чтобы забрать первенство у «Меркури Комет», в особенности после

ДРУГИЕ МОДЕЛИ

Ниже приведены похожие на описанные машины модели, которые ведущий может использовать для добавки колорита. Транспорт в правой колонке использует те же характеристики, что и транспорт в левой колонке.

ТРАНСПОРТ	ПОХОЖИЕ МОДЕЛИ
«Додж Скут»	«Хёндэ Хоппер», «Энтертейнмент системс Папуз»
«Сузуки Мираж»	«Ямаха Рейпир», «Тандерклауд Контрейл»
«Харли-Дэвидсон Скорпион»	«БМВ Блитцен», «Газ-Ники Титан»
«Ямаха Гроулер»	«Эво Фэлкон», «Газ-Ники Волверин»
«Еврокар Вествинд X80»	«Порш Агилар», «Феррари Дьяболус»
«ЗК-Бентли Конкордат»	«ДжМК Кадиллак Ноктюрн», «БМВ X89»
«Крайслер-Ниссан Джекреббит»	«Пежо 112», «Опель Луна»
«Мицубиси Найтскай»	«Роллс-Ройс Фаэтон»
«Форд Американ»	«Меркури Комет», «Хонда Ситизен»
«Хёндэ Син-Хён»	«БМВ 400ГТ», «ДжМК Коммодор»
«Хонда Спирит»	«У-Син Бризер», «Тойота Газель»
«Арес Роудмастер»	«Эспри индастриз Сорори», «Ренраку Камекити»
Мультистоп «ДжМК Бульдог»	«Рено-Фиат Евровэн», «Ацтекнолоджи Гавернор»
«Рендж Ровер» модель 2080	«Арес Хамви», «Тойота Коустер»
«Тойота Гофер»	«Форд Ф-151», «У-Син Пэн Ю 4x4»
«Ацтекнолоджи Санраннер/ Найтраннер»	«У-Син Рэд Флаг», «Юнкан Гала Тринити»
«ДжМК Риверайн»	«Ацтекнолоджи Джейд»
«Самувани-Крискрафт Оттер»	«ДжМК Аутрайдер», «Селебриан Нимф»
ЯНТ «Дельфин»	«Протеус Эксплорер», «Ацтекнолоджи Джейд Дайвер»
«Протеус Лампрей»	«Калмаар Сифукс», «Тойота TLM-2»
«Артемис индастриз Найтвинг»	«МСАМ Шпац», «Сузуки Вингмэн»
«КТМ-Сикорский-Белл Сихок»	«Рено-Фиат Фоккер Тундра-9», «Тойота TX13»
«Сессна C750»	«Леар-Сессна Ровер»
«Арес Драгон»	«Хьюз Стэллион»
«КТМ-Сикорский-Белл Вулфхаунд»	«Ниссан Хаунд»
«Нортроп Васп»	«Локхид Кестрел», «Ренраку Драгонфлай»
«Арес Венчур»	«Каскад Скраача», «Чжэцзян», «Шэньин индастриз Рэптор»
«ДжМК Банши»	«Ацтекнолоджи Лобо»
«Коммьютер Боинг федерейтед»/«Оспрей X»	«Хьюз-Аэроспейс Дэйтрейдер»

дорогостоящего отзыва стольких «Комет». В машине нет ничего особенного, но от одного места до другого доедете спокойно (если только в салоне нет парочки троллей и вы не царапаете брюхом асфальт на каждой кочке).

«ХЁНДЭ СИН-ХЁН»

Если вам хочется дополнительных возможностей, то этот седан для вас. Он создан с достаточно мощным мотором, и общество тюнировщиков набросилось на эту тачку, как баргест на кость. При правильном вложении финансов можно и красоту купить, и производительность. Эта машина стала популярной среди азиатских бандитов, и с её помощью можно показать вашу крутость, если вы — испорченный корпоративный богатенький сосунок, который хочет покрасоваться на улицах.

«ХОНДА СПИРИТ»

Трёхколёсный электрический завсегдатай разрастаний всего с двумя сидениями, на которые едва может втиснуться человек, не говоря уже о ком-то покрупнее. Машины привлекают ценой, поэтому, хотя их не так много, как «Джекреббитов», они практически повсюду.

ПИКАПЫ И ФУРГОНЫ

«АРЕС РОУДМАСТЕР»

Этот коммерческий фургон для дальних переездов собран как настоящий танк. «Роудмастер» используется на открытом пространстве по всему миру, где зачастую полно мотоциклетных банд и бродячих охотников. Он хорошо защищён и создан с учётом лёгкой установки парочки турелей с удалённым контролем. На городских улицах он зачастую светится логотипами охранных фирм, которые используют его для перевозки ценностей как в виде работников, так и в виде собственности.

МУЛЬТИСТОП «ДЖМК БУЛЬДОГ»

«Бульдог» повсюду. Будучи одним из лучших фургонов для доставки благодаря встроенной броне, этот фургон также является важным транспортом для бегущих в тени, которым по душе защита и анонимность этого распространённого автомобиля. В нём полно места для снаряги, дронов, груза или парочки троллей. При правильном покрасе может и вовсе не выделяться.

«РЕНДЖ РОВЕР», МОДЕЛЬ 2080

В то время как его цена делает его символом статуса для большинства, никто не отрицает, что настоящая ценность модели 2080 — в удобствах и вариативности. Хотя обычно самое опасное, где на нём катаются, — это по закрытым посёлкам, он вполне способен провезти вас через грязь. Благодаря размерам, удобствам и анонимности в богатом квартале, несколько охранных фирм используют его уже не первый год, а значит, некоторое количество таких машин доступны на рынке б/у машин, если вы готовы подчистить пятна крови и залатать дырки от пуль. Какой бегущий к этому не готов?

«ТОЙОТА ГОФЕР»

Превращение «Гофера» из авто для насмешек на дороге в один из самых лучших выборов 2070-х — результат множества улучшений дизайна, мощности и функций. Став теперь *тем самым* пикапом, который нужно купить, «Гофер» способен ездить по пересечённой местности, имеет много места для груза, вместительную кабину с четырьмя дверями и множеством земных благ для разъездов.

ЛОДКИ

«АЦТЕКНОЛОДЖИ САНРАННЕР»/ «НАЙТРАННЕР»

Заработав уж слишком дурную репутацию, «Найтраннер» был переработан, и на его поставку было заключено несколько правительственных контрактов в очень дружелюбных «Ацтекнолоджи» местах, включая Ацтлан. Его переименовали в «Санраннер», но характерный закрывающийся навес и избыточное место под груз не скроешь (тут достаточно пространства для спальных мест, если вы собрались использовать эту лодку для круизов).

«ДЖМК РИВЕРАЙН»

Большие пушки и хорошие сенсоры хранят покой в мире. Эта детка — элементарная канонерская лодка. Однако во всём мире есть те, кому нравится бронированный корпус, они просто скрывают оружие, чтобы не походить на полицию.

«САМУВАНИ КРИСКРАФТ ОТТЕР»

Эта пятиметровая лодка красива и при этом совершенно непримечательна. Продаётся она с учётом различных использований, включая прогулочное катание, рыболовство, перевоз лёгких грузов и работу по коммуникациям, но дизайн с открытым обводом корпуса оставляет место лишь под небольшую кабинку на случай непогоды. Самым лучшим является тот факт, что такие лодочки можно найти в водоёмах по всему миру.

ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ

ЯНТ «ДЕЛЬФИН»

Трёхместная субмарина идеально подходит для работы под водой благодаря широкому выбору сменных приспособлений. С учётом множества военных контрактов ЯНТ, некоторые из этих приспособлений способны навредить. Спасение на глубине, патрулирование аркоблоков, разведка и доставка припасов для постройки очередной аркологии — «Дельфин» способен на многое.

«ПРОТЕУС ЛАМПРЕЙ»/«СИ СНЕЙК»

Океаны теперь не такая уж и тайна. Водный транспорт становится популярнее с развитием аквалогий и аркоблоков по всему миру. «Лампрей» — глиссер для подводного осмотра и перемещения. В нём достаточно места для четырёх пассажиров, которые могут использовать своё снаряжение для дайвинга или встроенные в глиссер системы, что, впрочем, удваивает цену и даёт суммарно 16 часов воздуха для метачеловека. Военные модели «Лампрея», получившие название «Си Снейк», используются для подводного проникновения морскими котиками СКАШ или британской ОВС. Каждое сидячее место можно заменить на маленького дрона, или же на два места можно разместить среднего дрона. Глубина с пассажирами на борту ограничивается 100 метрами, но загруженные дронами модели могут погружаться на 200 метров на тросе или при удалённом управлении. Беспроводные сигналы таких глубин не достигают.

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ С НЕПОДВИЖНЫМ КРЫЛОМ

Как и для обычных самолётов, этим игрушкам нужна дорожка для взлёта и посадки.

«АРТЕМИС ИНДАСТРИЗ НАЙТВИНГ»

«Найтвинг» — скрытный глайдер, маскирующийся под игрушку для новичков среди авиационных энтузиастов. Закрытый электромотор практически не шумит и имеет ту же тепловую сигнатуру, что и крупный ястреб. За городскими стенами его можно увидеть на спинах весёлых любителей неба. В городских условиях агенты специального назначения используют эту модель для скрытной посадки, а по всему миру ею пользуются контрабандисты, перевозящие лёгкий, но ценный груз.

«КТМ-СИКОРСКИЙ-БЕЛЛ СИХОУК»

Программа «Сихоук» от компании «Сикорский-Белл» (которую в своё время спасла от закрытия и приобрела компания «КТМ») подлежала утилизации после проблем «КТМ» с Советом Алгонкино-Маниту. Фирма по производству летательных аппаратов нашла проект, взяла его себе и теперь производит высокоскоростные персональные самолёты-амфибии, способные перевозить шесть пассажиров или достаточно большое количество груза на высокой скорости. Отлично подходит для доставки груза в удалённые точки или укрытия в глуши, чтобы уйти от преследования. Этот летательный аппарат — амфибия и имеет улучшения для плавучести, что позволяет ему взлетать как с земли, так и с воды.

«СЕССНА С750»

Гражданский летательный аппарат с двумя пропеллерами, созданный для перевозки пассажиров и/или лёгкого груза (легального или контрабандного), который также можно использовать для наблюдения. Доступный и лёгкий в обслуживании транспорт можно увидеть на аэродромах по всему миру.

ВИНТОКРЫЛЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ

Благодаря винтам эти летательные аппараты могут взлетать и садиться на землю более-менее вертикально.

«АРЕС ДРАГОН»

Годами выпуская эту модель для корпораций, наций и отдельных личностей, «Арес» сделал «Драгона» наиболее узнаваемым вертолётом по всему миру. Конструкция с двумя винтами даёт возможность переносить тяжёлые грузы, бригады «Огненных стражей» или такой запас амуниции, который прочих драконов заставляет задуматься.

«КТМ-СИКОРСКИЙ-БЕЛЛ ВУЛФХАУНД»

После того как из-за некачественной партии муфт ротора десятки «Ниссан Хаундов» навсегда увязли

в грязи, «КТМ» тут же воспользовался возможностью, украл контракт с морской пехотой императорского флота и с тех самых пор запихивает свой винтолёт практически на каждый рынок, доступный «КТМ», а поскольку эта корпорация является одной из ведущих, рынков у неё много. Созданный для битвы, но при этом достаточно изящный, чтобы заставить корпоратов пускать слюни, «Вулфхаунд» быстро набирает популярность, аналогичную «Блэк Хоуку» на рубеже веков.

«НОРТРОП ВАСП»

Этот одноместный винтокрыл — стандартный транспорт для полицейских и охраны. Станок для тяжёлого оружия, лёгкая броня, а также достаточная скорость и манёвренность делают его грозой бегущих в тени, в особенности если их целый отряд.

СВВП/СУВП

Самолёт с вертикальным взлётом и посадкой (СВВП) и самолёт с укороченным взлётом и посадкой используют базовую структуру неподвижного крыла, после чего меняют её для взлёта и посадки с небольшой дорожкой. Для СВВП взлётно-посадочная полоса по определению не нужна, в то время как для СУВП всё же зачастую нужен небольшой разбег для взлёта.

«АРЕС ВЕНЧУР»

«Венчур» — дешёвый и небольшой низколетящий летательный аппарат, однако это компенсируется его популярностью и возможностью индивидуализации. Используемый охраной, военными, а также контрабандистами, на которых первые две организации охотятся, «Венчур» — отличный скрытный НЛА. Завидев его простенький корпус, ты даже не осознаёшь, что под ним скрывается. Благодаря отличному маркетингу «Венчур» находится на вершине рынка НЛА третьего мира.

«ДЖМК БАНШИ»

Легенда дизайна НЛА и вершина достижения для гаража контрабандиста. Обычно используемый лишь высокооплачиваемыми представителями военных сил и корпоративной охраны, «Банши» летает на сверхзвуковых скоростях при доставке, разведке, внезапных нападениях, высадке сил и множестве других крутых манёвров.

«КОММЬЮТЕР БОИНГ ФЕДЕРЕЙТЕД»/ «ОСПРЕЙ X»

Дизайн этой парочки напоминает старый С-130 «Геркулес»/АС-130 «Спектр», однако переделанный в обратную сторону. Взяли предназначенное для одной цели и переделали для другой. «Коммьютер» — двухпропеллерный самолёт с поворотным крылом, на котором переправляют корпоратов и сарарименов. «Оспрей X» — последняя модель проверенных в бою СВВП/СУВП винтокрылых летательных аппаратов для перевозки, воздушной поддержки и разведки. «Боинг-фед» взял «Оспрей», переделал его под транспорт для офицеров и таким образом создал «Коммьютер».

МИКРОДРОНЫ

КОЛЁСНЫЕ

«ДжМК Микромашин»

Очень наворочённая детская игрушка со сменным корпусом и огромными колёсами, чтобы не опрокидываться. Крохотный безобидный дрон, таким весело гонять по маленькому треку.

ЧЛЕНИСТОНОГИЕ

«Сиавасэ Каннуси»

Ползающий дрон с четырьмя ногами, с виду похожий на обычное насекомое. Отлично подходит для проникновения на охраняемые объекты благодаря покрытым гекко-лентой конечностям и лёгкому весу. Проблема ограниченности дистанции для минимизации передачи компенсируется отнюдь не среднестатистической системой пилотирования. Крайне хрупок — палец или импульс от стирателя меток с лёгкостью выведут его из строя.

РОТОРНЫЕ

«Сикорский-Белл Микроскиммер XXS»

Размером и формой напоминая крышку от бутылки, «Микроскиммер» летает при помощи слабеньких реактивных двигателей. Его более крупные братья — «Минискиммер» размером с фрисби и «Скиммер» размером с крышку мусорного бака — имеют интересную функцию складывания, что позволяет всех троих уложить в один слот для самого крупного дрона в линейке.

КРЫЛАТЫЕ

«КТМ Нат»

Крохотный и медленный, но неотличимый от насекомого без микроскопа или увеличения изображения, «Нат» зачастую используется в нулевых зонах «КТМ», где целый рой таких дронов несёт мини-пластыри с ДМСО/наркоджектом на лапках и массово наклеивает их на цель. Продаются пачками по 10 штук.

МИНИ-ДРОНЫ

КОЛЁСНЫЕ

«ДжМ-Ниссан Флип-Флоп»

Дрон на гусеничном ходу размером с радиоуправляемый автомобиль. Гусеницы «Флип-Флопа» больше, чем его корпус, а у корпуса есть гироскопический центр, который всегда остаётся в прямом положении, пока «Флип-Флоп» катится и падает. Прекрасно подходит для любой местности и может набрать неплохую скорость на прямом ровном участке земли.

ЧЛЕНИСТОНОГИЕ

«Сиавасэ Ину»

Маленький четырёхлапый дружок с пушистым покрытием, чтобы больше походить на настоящую собаку. Можно купить покрытие получше (500 ¥), и он будет выглядеть совсем как настоящая собака, хотя его движения всё ещё останутся немного механическими.

РОТОРНЫЕ
«Горизонт Флаин Ай»
Сферический летающий дрон размером с глазное яблоко использует всенаправленные сопла для полёта, но он также может ездить по земле. Обычно его используют для наблюдения, но есть версия со встроенным вспышпакетом или дымовой гранатой, каждая из которых стоит дополнительные 500 ¥. Вспышпакет можно перезарядить как обычно, в то время как дымовая граната уничтожает дрон. Дымовую гранату можно заменить на другую гранату, что также уничтожит дрон при использовании.

КРЫЛАТЫЕ
«KTM Хорнет»
Благодаря более крупному корпусу, «Хорнет», родственник почтенного «Флай-Спая», способен достигать больших высот и служит небесным оком для бегущих в тени, что пытаются не особо палиться, но при этом хотят иметь возможность устроить кому-нибудь весёлую жизнь. Обычно смахивает на крупную осу: в узеньком пузе этого дрона содержится инжектор с дозой чего-нибудь гадкого (покупается отдельно).

МАЛЕНЬКИЕ ДРОНЫ

КОЛЁСНЫЕ
«Крайслер-Ниссан Персьют V»
Основными принципами при разработке этого колёсного дрона были «низенький, плоский и тяжёлый», чтобы при этом он мог разогнаться до скоростей «Формулы-1» и никто не мог его обогнать. Обдурить — да, обстрелять — безусловно, но когда речь заходит о чистой скорости, на колёсах нет ничего быстрее «Персьют V».

ЧЛЕНИСТОНОГИЕ
«Ацтеколоджи Краулер»
Если вы до встречи с «Краулером» не боялись насекомых/пауков, то теперь будете. Созданный для движения по ступеням, по полу и через подлесок, «Краулер» — дрон повышенной проходимости шириной в полметра, с крепким (и жутковатым) дизайном.

РОТОРНЫЕ
«Сайберспейс дизайнс Квадротор»
Маленький квадрокоптер, созданный для воздушного наблюдения и слежки, использующий лёгкие части и запатентованную конструкцию роторов для достижения наибольшей высоты среди аналогов на рынке. Для сохранения лёгкости веса на него можно установить только пневматический арбалет (метательное оружие, СУ 3 ф, АТК 2/10/4/2/—).

КРЫЛАТЫЕ
«Локхид Оптик-X2»
Со сложенными крыльями дрон получается размером с кибердеку, в разложенном состоянии — с крупного сокола. Он запускается простеньким прицельным броском, что делает его эдаким СУВП, однако зависать на месте он не может. Создан для постоянного наблюдения, его трудно отследить, что делает его любимчиком среди бегущих в тени и охранных фирм. Дизайн и окрас увеличивают порог Внимания для «Оптик-X2» на 1.

СРЕДНИЕ ДРОНЫ

КОЛЁСНЫЕ
«ДжМ-Ниссан Доберман»
Дрон на гусеничном ходу для патрулирования периметра подходит как для дневных, так и для ночных условий благодаря встроенному набору сенсоров, однако к лестницам он совсем не приспособлен. Поставляется со стандартным станком для оружия.

ЧЛЕНИСТОНОГИЕ
«Ниссан Самурай»/«Они»
Две ноги хуже четырёх, если речь идёт о дронах. «Ниссан Сёгун» сначала занял нишу «Арес Дуэлиста» и улучшил дизайн, пусть он и был ограничен похожим на метачеловека корпусом, но «Самурай» и «Они» смешали этот облик с… чем-то ещё. «Самурай» подпадает под категорию средних дронов, в то время как «Они» — это большой дрон. При заказе у «Ниссана» обе модели поставляются с четырьмя выдвижными клинками на руках и пятках, плюс на каждой руке есть стандартный станок для оружия. На каждую руку «Самурая» можно установить пистолет-пулемёт или что поменьше, в то время как на руки «Они» можно установить по винтовке с сотней патронов. Наибольшим преимуществом этого дрона является скорость, которая достигается за счёт снижения боеспособности. Эти модели могут согнуться для передвижения на четырёх конечностях, однако при этом они теряют доступ к оружию.

РОТОРНЫЕ
«KTM-Ниссан ротодрон»
«KTM-Ниссан» уже давно в создании дронов преуспели, так что особо ничего и не меняли. У этой модели есть ротор над корпусом, который создан для индивидуализации и лёгкой переделки. Дрон с камерой можно меньше чем за минуту переделать в дрон с оружием. Для определения количества станков для оружия или интеграций улучшений считайте, что Тело этого дрона на 3 выше его действительного значения.

КРЫЛАТЫЕ
«Блэкхок Боинг федерейтед»
Не особо красив, но дело сделает, а дело его — устранение других воздушных угроз в секторе. Пользующийся популярностью среди команд «Пустынных игр», «Блэкхок» — это атакующий дрон. Небольшой профиль ограничивает скорость, но усложняет прицеливание. Летают такие дроны «стаями», не давая уйти из сектора обстрела (считайте, что их количество в 1,5 раза больше для атак отрядов пешек; игроки могут использовать способ атаки отрядов, см. стр. 114).

БОЛЬШИЕ ДРОНЫ

КОЛЁСНЫЕ
Боевой дрон «Стальная рысь»
Вот что называют «машиной-убийцей». «Стальная рысь» вооружён и бронирован по самое не балуйся.

Это смерть с четырьмя телескопическими колёсными конечностями, позволяющими высунуться и стрелять из укрытия. Вы получаете дополнительное простое действие при использовании простого действия Найти укрытие.

ЧЛЕНИСТОНОГИЕ

«Арес Пэкмьюл»

Шуточно прозванный «Грузовым ослом», «Пэкмьюл» — четырёхногий переносчик грузов, созданный для пересечённой местности, где дорог мало, а в воздухе небезопасно. Команды специального назначения зачастую вместо центровых ящиков ставят гироруку под крупнокалиберный пулемёт, который специалист поддержки использует в качестве турели.

РОТОРНЫЕ

«Сайберспейс дизайнс Далматиан»

Складываясь до размеров газонокосилки, этот разведдрон-СВВП с лёгкостью можно протащить в тыл противника. Он раскладывается до размеров дельтаплана, и его частенько можно увидеть над городской и сельской местностью, где работают по контракту «Одинокая звезда» или «Странствующие рыцари», которые используют этот дрон для патрулирования и наблюдения.

КРЫЛАТЫЕ

«Арес Блэк Скай»

Этот проект долгое время был секретным, но в итоге «Блэк Скай» выпустили после того, как полевая проверка в ходе Бостонского локдауна оказалась крайне успешной. Этот дрон — новинка в аресовской стелс-поддержке с воздуха. Будучи способным как доставлять припасы, так и устраивать ад с минимальным шансом на обнаружение, «Блэк Скай» наверняка станет любимчиком как бегущих в тени, так и контрабандистов.

ТРАНСПОРТ

МОТОЦИКЛЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Додж Скут»	5/7	4	10	80	2	0	1	0	2	2	3 000 ¥
«Сузуки Мираж»	2/6	29	30	260	4	2	1	1	1	2	12 000 ¥
«Харли-Дэвидсон Скорпион»	3/5	16	30	200	7	6	1	1	2	2	14 000 ¥
«Ямаха Гроулер»	3/3	15	20	180	6	4	1	1	2	2	8 000 ¥

АВТОМОБИЛИ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Еврокар Вествинд X80»	2/6	24	30	250	6	1	4	3	2	3	115 000 ¥
«Зедер-Крупп-Бентли Конкордат»	3/5	18	30	180	14	8	3	3	4	3	65 000 ¥
«Крайслер-Ниссан Джекреббит»	3/5	20	15	160	8	4	2	1	3	2	11 000¥
«Мицубиси Найтский»	4/6	10	10	160	18	10	3	4	8	3	259 000 ¥
«Форд Американ»	4/5	9	20	160	11	4	1	2	4	2	16 000 ¥
«Хёндэ Син-Хён»	3/5	12	25	200	7	1	1	1	3	2	20 000 ¥
«Хонда Спирит»	4/5	15	20	150	10	3	1	1	4	2	13 000 ¥

ПИКАПЫ И ФУРГОНЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Арес Роудмастер»	5/7	8	10	120	18	16	2	2	2/12	2	68 000 ¥
«ДжМК Бульдог»	5/7	10	10	140	16	12	2	3	2/10	2	35 000 ¥
«Рендж Ровер» модель 2080	4/5	12	20	160	16	10	4	4	7	3	73 000 ¥
«Тойота Гофер»	4/4	15	15	150	12	6	1	1	4	2	25 000 ¥

ЛОДКИ	УПРАВ.	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Ацтеклоджи Санраннер»/ «Найтраннер»	3	20	20	120	10	8	3	3	5	3	39 000 ¥
«ДжМК Риверайн»	4	15	15	100	14	12	4	4	8	4	113 000 ¥
«Самувани Крискрафт Оттер»	4	10	15	90	6	4	2	2	6	2	25 000 ¥

ПОДВОДНЫЕ ЛОДКИ	УПРАВ.	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
ЯНТ «Дельфин»	5	18	10	70	6	12	3	3	3	3	110 000 ¥
«Протеус Лампрей»/ «Си Снейк»	3	13	10	60	2	1	2	1	4	2/4	15 000 ¥

ТРАНСПОРТ

ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ С НЕПОДВИЖНЫМ КРЫЛОМ	УПРАВ.	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Артемис индастриз Найтвинг»	4	15	25	150	2	0	1	1	1	2	20 000 ¥
«КТМ-Сикорский-Белл Сихок»	5	30	50	500	12	4	2	2	8	2	300 000 ¥
«Сессна С750»	5	20	25	250	8	2	2	1	4	2	150 000 ¥

ВИНТОКРЫЛЫЕ ЛЕТАТЕЛЬНЫЕ АППАРАТЫ	УПРАВ.	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Арес Драгон»	4	10	30	260	22	10	2	3	2/16	2	360 000 ¥
«КТМ-Сикорский-Белл Вулфхаунд»	3	20	40	320	12	14	4	4	8	4	423 000 ¥
«Нортроп Васп»	3	25	30	330	10	8	3	3	2	3	93 000 ¥

СВВП/СУВП	УПРАВ.	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Арес Венчур»	4	40	60	680	16	12	2	2	2/8	3	400 000 ¥
«ДжМК Банши»	3	60	90	900	18	18	4	4	2/12	4	1 300 000 ¥
«Коммьютер Боинг федерейтед»/«Оспрей Х»	3	35	60/80	420	16	10/16	2/4	2/4	2/10	2/4	350 000 / 800 000 ¥

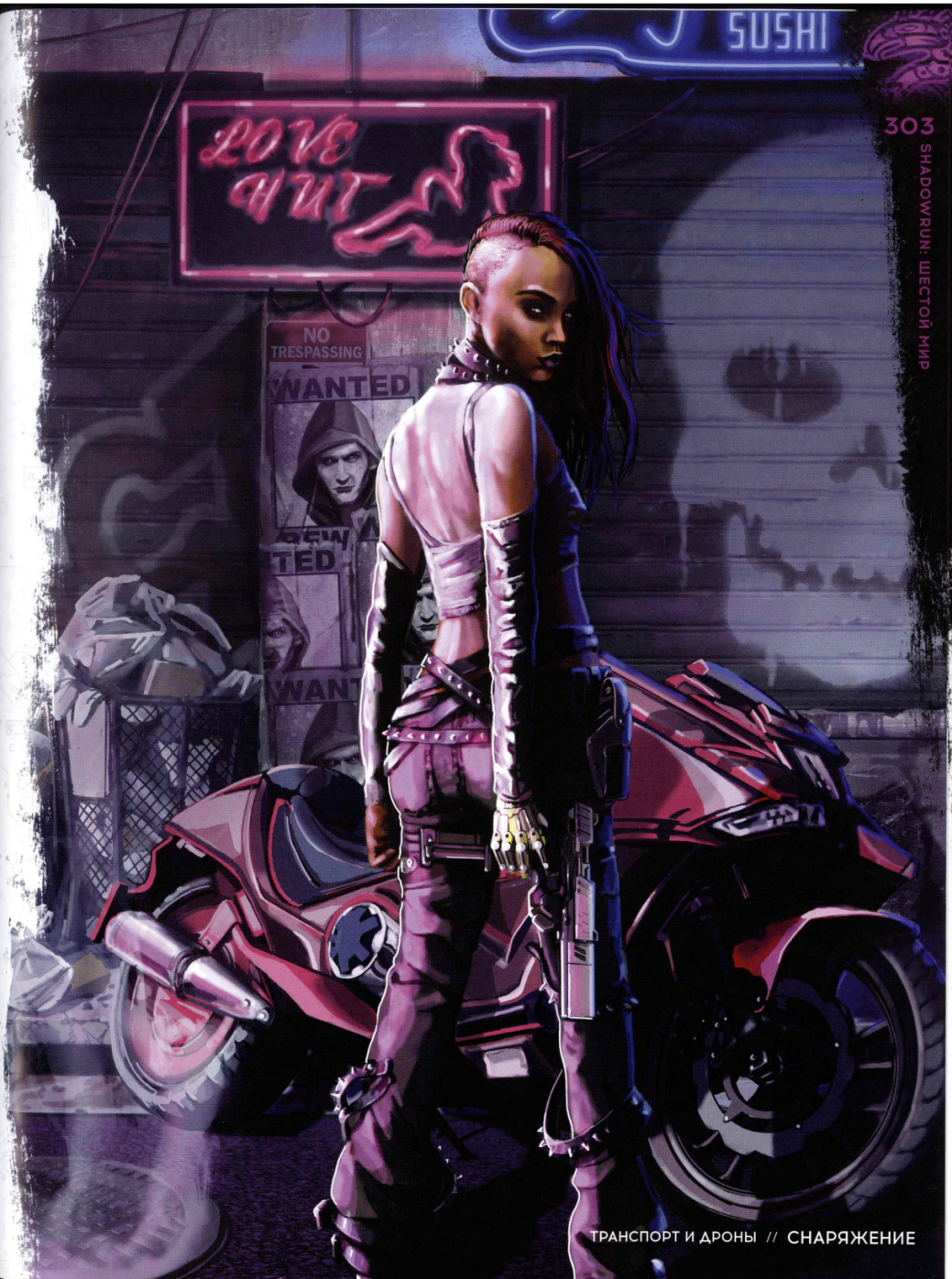
МИКРОДРОНЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«ДжМК Микромашин»	3/6	5	5	25	0	0	1	1	—	2	450 ¥
«Сиавасэ Канмуси»	2/3	4	5	15	0	0	3	2	—	2	900 ¥
«Сикорский-Белл Микроскиммер XXS»	2	6	10	35	0	0	2	1	—	2	850 ¥
«КТМ Нат»	3	4	10	30	0	0	2	1	—	2	800 ¥

МИНИ-ДРОНЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«ДжМ Ниссан Флип-Флоп»	2/4	8	15	50	1	0	2	1	—	2	1 000 ¥
«Сиавасэ Ину»	2/3	6	8	24	1	0	2	2	—	2	1 100 ¥
«Горизонт Флаин Ай»	3	15	15	40	1	0	2	2	—	2	2 000 ¥
«КТМ Хорнет»	3	20	15	35	1	0	2	2	—	2	2 100 ¥

МАЛЕНЬКИЕ ДРОНЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«Крайслер-Ниссан Персьют V»	3/6	30	50	280	4	2	4	3	—	3	11 000 ¥
«Ацтеклоджи Краулер»	3/4	8	10	30	6	2	2	2	—	2	4 500 ¥
«Сайберспейс дизайнс Квадротор»	2	15	20	120	3	1	3	2	—	2	5 000 ¥
«Локхид Оптик-Х2»	4	15	30	140	2	4	4	4	—	3	18 000 ¥

СРЕДНИЕ ДРОНЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
«ДжМ-Ниссан Доберман»	3/5	10	15	100	4	6	2	3	—	2	6 500 ¥
«Ниссан Самурай»/ «Они»	3/4	10	10/8	30	6/9	6/10	3	2	—	2	4 500 ¥ / 6 700 ¥
«КТМ-Ниссан ротодрон»	3	20	30	160	5	6	3	2	—	2	5 000 ¥
«Блэкхок Боинг федерейтед»	3	35	40	200	8	6	3	3	—	3	8 000 ¥

БОЛЬШИЕ ДРОНЫ	УПРАВ. (Д/Б)	УСКОР.	СКОР. ИНТ.	ПРЕД. СКОР.	ТЕЛО	БРОНЯ	ПИЛОТ.	СЕНС.	МЕСТА	ДОСТ.	СТОИМ.
Боевой дрон «Стальная рысь»	3/5	15	15	80	12	16	4	4	—	4	25 000 ¥
«Арес Пэкмьюл»	3/4	6	5	30	8	6	2	1	—	3	10 000 ¥
«Сайберспейс дизайнс Далматиан»	3	13	20	130	6	4	3	3	—	3	10 000 ¥
«Арес Блэк Скай»	2	25	50	300	8	10	4	4	—	5	43 000 ¥


SUSHI
LOVE HUT
NO TRESPASSING
WANTED

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Австралазия, 33
автоматические пистолеты
  Арес Крусейдер II, 253
    таблица, 253
  Ческа Блэк Скорпион, 253
  Штайр Tan, 253
автомобили
  другие модели, 296
  Евророк Вествинд X80, 295
  Зедер-Крупп-Бентли Конкордат, 295
  Крайслер-Ниссан Джекреббит, 295
  Мицубиси Найткай, 295
    таблица, 301
  Форд Америкар, 295–296
  Хёндз Син-Хёнь, 296
  Хонда Спирит, 295
автософт
  Маневрирование, 201
  Прицеливание, 201
  Радиоэлектронная борьба, 201
  Скрытность, 201
  Уклонение, 201
  Чистый взгляд, 201
адепт, 66, 81
  концентрация, 168
  очко способности, 156, 168
  мистический. См. Мистический адепт
Администратор, 178
адский пёс, 216–217
Азанская Конфедерация, 33
Азия, 33
Аквасферы Саотоме, 33
аксессуары для кибероконечностей
  гидроподъёмники, 288
  гирокрепление, 288
  кобура, 288
  отсек для контрабанды, 288
  подаватель оружия, 288
    таблица, 289
  улучшение характеристики, 288
Акула (дух-наставник), 163
Аламейс, 15, 23
Алжир, 33
алкоголь, 63, 124
Аллергия, 74–75
  примеры, 74
    таблица, 74
алхимия, 149–150
Амазония, 32
ангел-мститель «Серафима», 208
Андеграунд Сиэтла, 57
Арес, 25, 29, 30, 32
аркология Сиэтла, 30
Асамандо, 33
АСИСТ, 18, 170
Аспектный маг, 66, 158
  предпочитаемые реагенты, 153
Астрал (навык), 93
Астральная проекция (действие), 43
Астральная реальность, 127
Астральный план, 159
  астральный след, 159–160
  бой, 160–161
  возвращение, 160
  выслеживание, 161
  магические барьеры, 161–162
  проекция, 160
  таблица боя, 160
  таблица модификаторов астрального выслеживания, 161
  таблица чтения ауры, 159
  чтение ауры, 159
  атака
  без оружия, 110
  взрыв и рикошет, 114
  вторая рука, 110
  газ, 116–117
  множественная, 111
  оружие, воздействующее на область, 114
  Ослабление характеристики, 135
  проверки. См. процесс боя
  Проникновение (Матрица), 174
  распыление, 117
  Слабак, 79
  улучшение, 288
  атака с распылением, 117
  пример, 118
  пример экзотического оружия, 118
атакующий
  нанести урон, 111
  повалить противника, 111
  удержать, 111
Атлетика (навык)
  лазание, 93
  освобождение, 93
  плавание, 93
  порог лазания, 93
  порог освобождения, 93
аугментации, 40
  операция/восстановление, 282
  перегрузка, 282
  таблица уровней, 282
  уровни, 282
аудиоустройства
  всенаправленный микрофон, 275
  лазерный микрофон, 275
  направленный микрофон, 275
  наушники, 276
  наушники-капельки, 276
  таблица, 275
Африка, 33
Ацтекнолоджи, 24, 29
Ацтлан, 33

Б

бегущий в тени, 19–20
  забег, 20–21
  оплата, 21
  оплата деньгами, 243
  оплата кармой, 243
  подготовка, 20
  способ заработать, 21–22
безГРЁшник, 8
белое хакерство, 22
беспроводные функции
  бонус, 247
  отключение, 247
биоимпланты, 19, 291–292
  адаптированные феромоны, 291
  адреналиновая помпа, 291
  аугментация плотности костей, 291
  выработка тромбоцитов, 291
  вытягиватель токсинов, 291
  кожный карман, 291
  кошачьи глаза, 291
  наращивание мышц, 291–292
  ортокожа, 292
  сверхщитовидная железа, 292
  симбионты, 292
  синтокардий, 292
  таблица плотности костей, 291
  таблица, 292
  трахеальный фильтр, 292
  укрепитель мускулов, 292
  укреплённые суставы, 292
биоимпланты культивированные
  датчик рефлексов, 292–293
  компенсатор урона, 293
  мнемонический усилитель, 293
  регулятор боли, 293
  регулятор сна, 293
  синаптический усилитель, 293
  таблица, 293
  церебральный усилитель, 293
биотехнологии (навык), 94
биотехнологии, основы
  аптечка, 281
  аптечные припасы, 281
  биомонитор, 281
  контракты с «ДокВагоном», 281
  лекарственные пластыри, 281
  набор первой помощи, 282
  одноразовый шприц, 282
  пластырь-антидот, 281
  пластырь-стимулятор, 281–282
  пластырь-транквилизатор, 282
  таблица, 282
  травмопластырь, 282
  химопластырь, 281
Благой двор, 33
Блаженство, 124
Ближний бой
  пример ближнего боя и отряда, 109
  снаряжение, 247–250
Ближний бой (навык), 94
боевое вождение
  использование оружия в транспорте, 200
  использование транспорта в качестве оружия, 200–201
Боевое чутьё (заклинание), 137
боевой маг (архетип), 82
боевой специалист Диких котов Сиу, 211
боевые варианты, 110
  атаки без оружия, 110
  атаки второй рукой, 110
  атакующий, 111
  захват, 111
  защищающийся, 111
  множественная атака, 111
  сбивание с ног, 111
бой
  астральный, 160–161
  боевой маг (архетип), 82
  важные навыки, 50
  важные характеристики, 50
  взрывчатка. См. взрывчатка
  действия, 47
  дрон. См. дроны в бою
  заклинания косвенного действия, 132
  заклинания прямого действия, 132
  заклинания, 132–134
  инициатива. См. инициатива
  кибер. См. кибербой
  лечение, 119–121
  нужные вещи, 50
  окружение и видимость, 118
  отряды, 114
  преграды. См. преграды
  раунд, 107
  таблица астрального боя, 160
  вождение. См. Боевое вождение
бонусы преимущества, 47–48
Бостон, 31
Брисбен, 34
броня, 264
  Автоброня, 139
  армированная куртка, 264
  армированная одежда, 265
  боевой деловой костюм, 265
  бронежилет, 265
  доспех полной защиты, 265
  ёмкость, 108
  Заклинание управления, 139
  заклинание, 139
  значение атаки, дистанция, 108
  значение защиты, 108
  комбинезон городского исследователя, 265
  костюм-хамелеон, 265
  Крепкая броня, 223
  Крепкая магическая броня, 223
  Магическая броня, 140, 157, 223
  одежда, 264
  пальто с подкладом, 265
  сила урона, 108
  синтекожаная куртка/плащ, 265
  Стихийная броня, 141
  таблица, 265
  усиление защиты, 108
бросок кубиков, 36
  процесс боя, 104
  Матрица, 175
  наборы, 36
  переброс, 37–38
  сотворение заклинаний, 131
Бюро охраны сети (БОС), 18, 30, 172
  показатель надзора, 176

В

V-World, 19
ведущий, 35
  авторитет, 231
  выдача качеств, 69–70
  выдача преимущества, 46–47
  запертые двери и другие механизмы, 240–243
  Знакомства, 237–238
  изучение приключения, 231–232
  ожидания игроков, 232
  ответственный подход, 231
  подготовка к игре, 231–232
  подготовка материалов, 232
  простые действия, 41
  репутация, 232, 235–236
  розыск, 232, 236
  роль, 230–231
  сбои, критические сбои, 232, 233–234
  сложные действия, 43
  стиль, 231
  уровни зон безопасности, 238–240
Великая стена, 33
Великий танец духов, 31
взлом
  Матрица, 178
  пример сервера, 178
  сопротивление, 197–198
Взлом (навык), 94
Взломать устройство, 180
взрывчатка
  взрыв и рикошет, 114
  газ, 114, 116–117
  направление, усиление эффекта, 117
  против конструкций, 117–118
  против живых существ, 117
  распыление, 114, 117
  сила урона, 118
  сила урона на дистанции вплотную, 117
взрывчатка, 262–263
  вспышпакет, 262
  газовая, 262
  дымовая/термодымовая, 262
  оглушающая, 262
  осколочная, 263
  пример броска гранаты, 115
  пример гранатомёта, 116
  таблица, 263
  фугасная, 263
вид спрайта
  взломщик, 193
  инфоспрайт, 193
  крушитель, 193
  посыльный, 193
  техноспрайт, 193–194
вид урона
  огонь, 109–110
  химический, 110
  холод, 110
  электричество, 110
видеоигры, 19
визворм, 8
визный, 8
визуальные усиления
  визуальный канал, 274
  глазные импланты. См. глазные импланты
  инфразрение, 275
  подавление вспышек, 275
  смартлинк, 275
  сумеречное зрение, 275
  таблица, 275
  увеличение изображения, 275
  улучшение изображения, 275
  ультразвуковой канал, 275
Виллерс, семья, 31
винтовки
  АК-97, 255
  Арес Альфа, 256
  Арес Дезерт Страйк, 256
  Барретт модель 122, 256
  Кавальер армс Крокетт EBR, 256
  Кольт M23, 256
  Рейнджер армс SM-6, 256
  Ремингтон 900, 256–257
  Ругер 101, 257
    таблица, 256
  ФН-ПШВ, 257
  Ямаха Рейден, 257
винтокрылые летательные аппараты
  Арес Дрягон, 297
  КТМ-Сикорский-Белл Вулфхаунд, 297, 299
  Нортроп Васп, 299
    таблица, 302
виртуальная реальность (ВР), 171, 174
  горячий сим, 174, 179
  инициатива, 179
  устройства, 181
  холодный сим, 174, 179
вирус вампиризма человека-метачеловека (ВВЧМЧ), 30, 33
ВИТАС, 30
  появление, 27
внезапность, 108
  пример, 108
Внимание (навык), 94
Внимание в Матрице, 176, 178
  доступ уровня пользователя и администратора, 178
  режим невидимки, 178
Волк (дух-наставник), 163
Воля, 39
Воплотиться (действие), 43
Воплощение, 127
  навык, 95
  призыв, 146
  пример изгнания, 147
  услуги, 146–147
воровство, 22
воротила, 8
Воры в законе, 23, 26
выделываться, 8
Вычислительная мощность, 174

Г

Гагарин Прайм, 19
газ
  атака, 116–117
  взрывчатка. См. взрывчатка
  воздействие, 117
  пример гранаты, 117
  токсины и наркотики, 122–125
Гамма-скополамин, 122
гарантирование успехов, 37
герметизм, 128
герметисты и предпочитаемые реагенты, 153
гикнуть, 8
глазные импланты
  визуальный канал, 285
  дубликатор сетчатки, 285
  инфразрение, 285
  кибергляза, 285
  окулярный дрон, 285
  подавление вспышек, 285
  смартлинк, 285
  сумеречное зрение, 285
  таблица, 285
  увеличение изображения, 285
  улучшение изображения, 285
Глубинная трава, 124
Гонконгский Космопорт, 34
Гора (дух-наставник), 163
Горизонт, 25
Город жуков, 30
головорезы, 204
государственный сектор, 23
ГРЕХ (Глобальная Регистрационная Характеристика), 8, 16–17
ГРЁшник, 8
  отрицательное качество, 76

Гроза, 133
Гром-птица (дух-наставник), 163
громила «Сынов Саурона», 205
громилы, 204–205
гуль, 218

А

датчик вибрации, 242
датчики звука, 242
датчик обнаружения магнитных аномалий, 243
дварф, 27, 54–55
  декер. См. декер
  таблица характеристик метатипов, 65
  техномант. См. техномант
двери
  запертые, 240–241
  сенсоры, сканеры, 241–242
девочка-бритва, 8
действие
  боевое, 38
  инициативное. См. Инициатива в Матрице. См. действия в Матрице
  Преимущество, 48–49
  пример, 41
  простое, 41–43
  сложное, 41, 43–45
  в любое время. См. Действие в любое время
действие в любое время, 41
  Блокировать, 42
  Глухая оборона, 43
  Контрзаклинание, 44
  Перехватить, 42
  Помочь, 45
  Сменить режим устройства, 43
  Уйти от огня, 43
  Уклониться, 43
  Упасть на землю, 43
  Уронить предмет, 43
действие в Матрице, 179
  Брутфорс, 180
  Взломать устройство, 180
  Взломать файл, 180
  Внимание в Матрице, 180
  Войти на сервер/покинуть сервер, 180
  Войти через бэкдор, 180
  Заложить инфобомбу, 180–181
  Зашифровать файл, 181
  Зондирование, 181
  Инфошпион, 181
  Контролировать устройство, 181
  Ложная команда, 181
  Найти хэш, 182
  Обезвредить инфобомбу, 182
  Остановить программу, 182
  Отключиться, 182
  Отправить сообщение, 182
  Отследить образ, 182
  Перезагрузить устройство, 182–183
  Переключить режим интерфейса, 183
  Перехватить трафик, 183
  Подключиться к гигнутому устройству, 183
  Поиск в Матрице, 183
  Полная защита в Матрице, 183
  Проверить ПН, 183
  Редактировать файл, 183
  Реконфигурировать характеристики в Матрице, 183
  Сгенерировать помехи, 184
  Сменить образ, 184
  Смоляная яма, 184
  Спрятаться, 184
  Стереть след в Матрице, 184
  таблица, 185
  Форматировать устройство, 184
действие преимущества
  Аварийное усиление, 175
  Вне поля видимости, 175
  Вырвать, 48
  Вырубить ударом, 48
  Высокопарно изъясняться, 48
  Загнать в угол, 48
  Метко попасть в жизненно важную часть, 48
  Метко попасть и разоружить, 49
  Обрушить, 49
  Перегрузка, 175
  Привнести драмы, 49
  Пырнуть, 49
  Резко осознать, 49
  Сигнальный вопль, 175
  стоимость, 49
  Стрелять из укрытия, 49
  Тактически перекатиться, 49
  Технический жаргон, 175
дека, 8
декер, 8
  характеристики в Матрице, 174
декер (архетип), 83
декнутый, 8
демпнуть, 8
демпшок, 8, 176
  ригинг, 198
Денвер, 32
деньги, 243
Детройт, 32
Деус, 30
Джаз, 124
Дзэн, 124
Джонни Спинрад, 15, 25, 31
дзэйбацу, 8
диверсант (архетип), 84
дикий кубик, 50
документы/кредиты
  кредитный счёт, 272
  поддельная лицензия, 273
  поддельный ГРЕХ, 272
  сертифицированный кредстик, 272
  таблица кредстиков, 272
  таблица документов, 273
Долгий путь, 124–125
дополненная реальность (ДР), 171
  инициатива, 179
  устройства, 181
драйв, 8
дракон, 23
Драконоборец (дух-наставник), 163–164
дракоформы, 219+221
  восточный дракон, 220
  западный дракон, 221
  пернатый змей, 221
  сирруш, 220
дрек, 8
дробовики
  PJSS модель 55, 255
  Дефайанс Т-250, 255
  Моссберг CMDT, 255
  Ремингтон Румсвипер, 255
  таблица, 255
дробящее оружие, 248
  дубинка, 248
  оглушающая дубинка, 248
  посох, 248
  слеппер, 248
  таблица, 249
  телескопическая дубинка, 248
  телескопический посох, 248–249
дроны, 294–295
  микро. См. микродроны
  мини. См. мини-дроны
дроны (большие)
  колёсные, 300–301
  крылатые, 301
  роторные, 301
  таблица, 302
  членистоногие, 301
дроны (маленькие)
  колёсные, 300
  крылатые, 300
  роторные, 300
  таблица, 302
  членистоногие, 300
дроны (средние)
  колёсные, 300
  крылатые, 300
  роторные, 300
  таблица, 302
  членистоногие, 300
Дункельцан, 15, 23
  ГРЕХ, 16
дух
  вид, 147–148
  вода, 147
  воздух, 148
  дистанция, 149
  зверь, 148
  земля, 148
  источник, 155
  ментальная связь, 149
  наставник. См. дух-наставник
  огонь, 148
  предок, 148
  преимущество, 147
  этикет, 149
дух-наставник, 162
  архетипы, 162–166
духи и дистанция, 149
духи предков, 148
Дхарави, 57

Е

Европа, 33
Египет, 33
естественное заживление, 121

Ё

Ёми, остров, 33

Ж

Жизнь через край (чип), 19, 174
жужжать, 8

З

Zorik, 19
Зависимость, 77
  Таблица зависимости, 77
задача спрайтов
  повторная регистрация, 192
  поддержание сложной формы, 192
  режим ожидания, 192
  удалённая, 192
  чужая, 192
заклинания, 126–127, 130–131
  боевые заклинания косвенного действия, 132
  боевые заклинания прямого действия, 132
  боевые заклинания, 132–134
  дистанция, 131
  длительность, 131
  заклинания иллюзии, 134–135
  заклинания исцеления, 135–137
  заклинания обнаружения, 137–138
  заклинания управления, 138–142
  изменение, 167
  изменение области, 131
  изучение, 130–131
  категория, 131
  насыщение, 131
  новые, 70–71
  пример заклинания косвенного действия, 132
  расширение, 131
  сила истощения, 132
  Сопротивление заклинаниям, 157
  сотворение, 131
  стоимость длительных заклинаний, 132
  тип, 131
  усиление, 313
заклинания иллюзии
  Агония, 134
  Безмолвие, 134
  Высшая невидимость, 135
  Замешательство, 134
  Затишье, 134
  Истинная маска, 134
  Маска, 134
  Невидимость, 135
  Обман сенсоров, 135
  Трид-фантазм, 135
  Фантазм, 135
  Хаос, 134
заклинания исцеления
  Исцеление, 135
  Ослабление характеристики, 135
  Охлаждающее исцеление, 135
  Очищающее исцеление, 135–136
  Противоядие, 136
  Согревающее исцеление, 136
  Сопротивление боли, 136
  Стабилизация, 136
  Улучшение рефлексов, 136–137
  Улучшение характеристики, 137
заклинания обнаружения, 137
  Анализ магии, 137
  Анализ правды, 137
  Анализ устройства, 137
  Боевое чутьё, 137
  Ментальная связь, 137–138
  Ментальное проникновение, 138
  Обнаружение врагов, 138
  Обнаружение жизни, 138
  Обнаружение магии, 138
  таблица результатов, 138
  Ясновидение, 138
  Яснослышание, 138
заклинания управления, 138–142
  Автоброня, 139
  Броня, 139
  Бросок, 139
  Гром, 139
  Изменение дерева, 139
  Изменение камня, 139
  Изменение металла, 139
  Изменение пластика, 139
  Левитация, 139–140
  Магическая броня, 140
  Магический барьер, 140
  Оживление дерева, 140
  Оживление камня, 140
  Оживление металла, 140
  Оживление пластика, 140–141
  пример Оживления дерева, 140
  Разгон мощности, 141
  Свет, 141
  Силовой барьер, 141
  Стихийная броня, 141
  таблица защиты от стихий, 141
  таблица объёма, 139
  Тьма, 141
  Укрепление стены, 141
  Управление действиями, 141–142
  Управление мыслями, 142
  Усиление источника, 142
закрытие окон, 240–242
залипание, 176
замки, 241
Запугивание, преимущество, 98
заражённые, 30
зарождение бега в тени, 29–30
заря мегакорпораций, 27, 29
захват, 111
Зачарование, 127, 149
  алхимия, 149–150
  выбор предмета, 150
  использование, 151
  навык, 95
  создание субстанции, 150
  создание источника, 151
  терминология, 151
Зачарование субстанции, 150
  выбор активатора, 150
  выбор заклинания, 150
  готовая субстанция, 150
  пример создания, 151
  создание, 150
  сопротивление истощению, 150
  этапы создания, 150
защита
  усиление, оружие/броня, 108
  магическая защита, 142–143
  значение, 40
  значение, оружие/броня, 108
защищающийся, вырваться, 111
звезда («Одинокая звезда»), 8
звенелки, 8
звуковые усиления
  выборочная фильтрация звука, 276
  пространственный распознаватель, 276
  таблица, 276
  улучшение звука, 276
Зедер-Крупп, 24
Змея (дух-наставник), 164
Знакомства, 40, 51–52, 212
  бармен, 212–213
  выстраивание Лояльности, 238
  действия для получения, 238
  консильери мафии, 213
  магилер, 214
  механик, 214
  Мистер Джонсон. См. Мистер Джонсон
  патрульный полицейский, 213
  подгон под уровень игроков, 237
  получение, 237–238
  посредник, 213
  снижение розыска, 236–237
  создание своих, 238
  таблица метачеловеческих изменений, 212
  уличный доктор, 215
значение атаки, 40, 68
  дистанция, оружие/броня, 108
  снаряжение, 245
значение Крепкости, 112
  таблица, 113
значения порогов успеха, 37
зона сдерживания Чикаго, 30
Зубрила, 125

И

игрок. См. персонаж
извлечение, 21
изгнание, 147, 154
  пример вселения, 147
Индийский союз, 33, 57
инженер поддержки ООР «ДокВагона», 208
Инженерное дело (навык), 95
  интервал создания/починки, 95
  порог создания/починки, 95
Инициатива
  боевой раунд, 107
  виртуальная реальность, 179
  внезапность, 108
  действия, 41
  дополненная реальность, 179
  дрон, 201
  командные проверки, 37
  кубики, 40
  Матрица, 179
  показатель, 40
  пример, 107
  создание персонажа, 68
инициатива беспроводной Матрицы, 30
инициативное действие
  Активировать/деактивировать источник, 42
  Астральная проекция, 43
  Атаковать, 43
  Воплотиться, 43
  Встать, 42
  Выхватить, 42
  Захватить управление, 44
  Изгнать духа, 44
  Использовать навык, 44
  Использовать простое устройство, 44
  кубики, 40
  Метко попасть, 42
  Множественная атака, 42
  Найти укрытие, 42
  Очистить, 44
  Перезарядить оружие, 44
  Перезарядить смартган, 42
  Переместиться, 42
  Подготовить оружие, 44
  Поднять/положить предмет, 45
  Призвать духа, 45
  Прицелиться, 42
  Распластаться, 43
  Рассмотреть поближе, 45
  Рывок, 45
  Сбить с ног, 43
  Сместить восприятие, 43
  Сотворить заклинание, 45
  Управлять дроном, 43
  Управлять духом, 43
инициация, 71, 166–167
  доступ к метаплану, 167
  метамагия, 167
  уровень Магии, 167
Институт магических исследований им. Дункельцана, 23
инструменты
  мастерская, 273
  набор, 273
  таблица, 273

цех, 273
Интуиция, 39
инфобомба, 180–181
инфокража, 8, 22
инфораб, 8
инфотовар, 8
Искуситель (дух-наставник), 164
использование наркотиков, 19
Исследование и колонизация глубокого космоса, 31
источник, 151–152, 154–156
активация, деактивация, 42
выбор формулы, 152
духовный, 155
заклинательный, 155
зачаровывающий, 155
источник силы, 155
метамагический, 155
оружейный, 155–156
получение ингредиентов, 152
создание, 152
таблица магических товаров, 168
ци, 156
истощение, 127
Значение, заклинания, 131
сопротивление, 131, 150, 152

К

кайфовый, 8
камеры, 242
Камикадзе, 125
Карибская Лига, 33
карма, 243
деньги, 67
индивидуализация, 67
карманные пистолеты
Вальтер Палм Пистол, 251
Игольщик Фичетти Тиффани, 251
Стритлайн Спешл, 251
таблица, 252
качества
заработанные, 70
отрицательные.
См. отрицательные качества положительные.
См. положительные качества приобретённые, 69
Квебек, 32
Келедир, 31
Кения, 33
Керуба, 29
киб, 8
кибербой, 178–179
кибердека, 29, 174, 176, 177
См. также: коммуникаторы и кибердеки
киберимплант, 18–19
киберимплантное оружие, 290–291
киберчелюсть, 290
ручные бритвы, 290
ручные клинки, 290
стойкость, 290
характеристики, 290
шипы, 290–291
электрошоковая конечность, 291
киберконечности
ноги, 288
руки, 288
стоимость, ёмкость, 289
туловище, 288
череп, 288
киберразъёмы, 176, 177
киберреволюция, 18–19
Кислотный поток (заклинание), 133
клинки, 247
боевой нож, 247
боевой топор, 247
катана, 247
копьё, 247
меч, 247
наручные клинки, 247
нож для выживания, 247
нож, 248
таблица, 249
клыкастый, 8
кнопочная панель, 241
кобун, 8
когнитивное фрагментарное расстройство (КФР), 30
козёл отпущения, 237
Койот (дух-наставник), 164
Колдовство (навык), 95
колдун, 8
командные проверки, 37
комм, 8
коммандо группы развития специальных средств войны флота, контрэлектронное подразделение, 209
коммуникаторы и кибердеки, 173–174, 176, 177
аксессуары, 267–268
биометрический считыватель, 267
перчатки для ДР, 267
принтер, 267
симриг, 267
симуляционный модуль, 267
спутниковая связь, 267
субвокальный микрофон, 268
таблица, 267, 268
тридео-проектор, 268
трод, 268
электронная бумага, 268
конвергенция
в Матрице, 176
пример, 176
контрабанда, 63
Контрзаклинание, 142–143, 155
магическая защита, 142–143
рассеивание, 143
Конфедерация Американских Штатов (КАШ), 32
Королевства Нигерии, 33
корп, 8
скрип, 21
Корпоративный Совет, 29, 34
Корпоративный совет Пуэбло, 32
корпорации, 23
Космический город в Алабаме, 34
космос, 34
Кошари, 23, 26
кошка (дух-наставник), 164
Красный самурай «Ренраку», 208
кред, 8
кредстик, 21
Криминальный дозор, 19
критический урон, 121
Круги Сеульпы, 23, 26
круп, 8
Крыса (дух-наставник), 165
кубики, 36

Л

Лайонесс, 33
Ледяное копьё, 133
Ледяной шторм, 133
Лейсы, 23, 25
Летательные аппараты с неподвижным крылом, 297
Артемис индастриз Найтвинг, 297
КТМ-Сикорский-Белл Сихоук, 297
Сессна С750, 297
таблица, 302
лечение, 119
аптечка, 120
Быстрое исцеление (способность адепта), 156
естественное заживление/медицинская помощь, 121
критический урон, 121
магия, 120–121
первая помощь, 119
пример, 120
лёгкие пистолеты
Арес Лайт Фаер, 252
Беретта Т, 252
Кольт Америка L36, 252
Ругер Рэдхок, 252
таблица, 252
Фичетти Секьюрити 600, 252–253
лёд, 9
лёд (типы)
взрывной, 186–187
выслеживающий, 187
дозорный, 187
едкий, 187
искрящий, 187
липнущий, 187
подавляющий, 187
пробивающий, 187
проявляющий, 187
сковывающий, 187
сокрушающий, 188
убивающий, 188
чёрный, 188
Лидерство, преимущество, 98
Логика, 39
лодки
Ацтекноложди Санраннер/Найтраннер, 297
ДжМК Риверайн, 297
Самувани Крискрафт Оттер, 297
таблица, 301
Лофвир, 15, 33

М

магдилер, 70, 151, 215
маги, предпочитаемые реагенты, 153
магическая мастерская, 129, 152, 154
материалы, 294
реагенты, 294
магические товары
духовный источник, 293
заклинательный источник, 293
зачаровывающий источник, 293
источник силы, 294
источник ци, 294
источник, 293
материал для магической мастерской, 294
метамагический источник, 294
оружейный источник, 294
реагент, 294
таблица, 294
формула, 294
Магический барьер, 161–162
заклинание, 140
обход, 162
таблица, 162
Магия, 17–18, 20, 39, 126
Астральная реальность. См. Астральная реальность
важные навыки, 50–51
важные характеристики, 50
Внимание, Интуиция (проверка), 129
Воплощение. См. Воплощение
заклинания. См. заклинания
Зачарование. См. Зачарование
истощение, 127
лечение, 120–121
навык, 127
нужные вещи, 51
распознание, 128–129
создание персонажа, 66–67
сопротивление, 129
список навыков, 64
способности адептов. См. способности адептов
таблица сопротивления материалов, 129
технология, 129
традиции, 127–128
магнитный замок, 241
мальчик-бритва, 9
мана, 126, 153
манабуря, 34
Манчжурия, 33
марсианская база «Гагарин», монада, 31
мастерство, 69
материальная связь, 144, 145
Матрица, 18, 170
аватары и характеристики, 174
важные навыки, 50
важные характеристики, 50
Виртуальная реальность, 174
виртуальный пейзаж, составные части, 173–174
действия преимущества, 175
демпшок, 176
залипание, 176
индивидуальные особенности, 40
использование, 175
история, 170–171
кибердека, 176, 177
киберразъём, 176, 177
коммуникатор, 177
конвергенция, 176
кубики, 175
нужные вещи, 50
персональная сеть, 173
повседневная жизнь, 171–172
показатель надзора, 176
починка урона, 175
пример починки урона, 175
пример характеристик, 177
Сбой 2.0, 30
Сбой 2029 года, 29–30
сдохшее устройство, 174–175
сервера, см. Сервера
таблица соответствий психических характеристик, 189
техномант. См. техномант
устройства, 173–174
шум, 176
мафия, 23, 26
медведь (дух-наставник), 165
медицинская помощь, 121
ментальная связь с духом, 149
Ментальное проникновение, 138
таблица результатов, 138
метавид, 16
метамагия
закольцовывание, 167
закрепление, 167
заслон, 167
изменение заклинания, 167
концентрация, 167–168
концентрация адепта, 167
маскировка, 167
очко способности, 167
расплывчатый след, 167
метательное оружие/снаряды
арбалет, 250
инъекционная стрела/арбалетный болт, 250
лук, 250
метательные ножи/звёздочки, 250–251
таблица, 250
метатип
очки корректировки, 64
таблица приоритетов, 65
таблица характеристик, 65
метачеловечество
дварф. См. дварф
орк. См. орк
тролль. См. тролль
человек. См. человек
эльф. См. эльф
микродроны
колёсные, 299
крылатые, 299
роторные, 299
таблица, 302
членистоногие, 299
мини-дроны
колёсные, 299
крылатые, 300
роторные, 300
таблица, 302
членистоногие, 299
мистер Джонсон, 9, 214–215
встреча, 20
мистический адепт, 158–159
Мицухама, 15–16, 24, 27, 29
Многозадачность (навык), 95
моджо, 9
модификации брони
защита от огня, 265
защита от холода, 265
защита от электричества, 265
химзащита, 266
химическая герметизация, 266
модификации для оружия
амортизирующая подкладка, 259
воздушный подрыватель, 259
гирокрепление, 259
глушитель, 259
запасная обойма, 259
кобура для быстрого выхватывания, 259
лазерный прицел, 259–260
перископ, 260
прицел, 260
система газоотвода, 260
скрытая кобура, 260
скрытый подаватель оружия, 260
смартган-система, 260
сменный барабан, 260
сошка, 260
таблица, 259
тренога, 260–261
умная орудийная платформа, 261
мокруха, 9, 22, 62–63
Молния, 133
монада, 31
Море (дух-наставник), 165–166
мотобанда, 9
мотоциклы
Додж Скут, 295
Сузуки Мираж, 295
таблица, 301
Харли-Дэвидсон Скорпион, 295
Ямаха Гроулер, 295
Мудрая воительница (дух-наставник), 166
мясо, 9

Н

наблюдатель, 144
набор кубиков, 36
навыки, 39–40
знание. См. Экспертные знания
магия, 50–51, 127
Матрица, 50
Неумёха, 78
общение, 51
оружие, 109
риггинг, 51
создание персонажа, 64, 66
список, 92
характеристики, 69
язык, 99
наёмный раб, 9, 18
наймаг, 9
наймит, 9
наниматели, 22–23
наркоджект, 122
наркотики
алкоголь, 63
виды, 124–125
длительность, 121
путь введения, 121
сила, 122
скорость, 121
токсины. См. токсины
Нахтмейстер, 15
Нация Сиу, 32
Невесомость Сибанокудзи, 34
Невосприимчивость
возраст, 224
обычное оружие, 224
Нейроподавитель, 122
необъяснимое генетическое проявление (НГП), 27
НеоНЕТ, 29, 30, 31, 32
Нео-Токио, 33
несправедливость, 63
Несущий огонь (дух-наставник), 166
низкая околоземная орбита (НОО), 34
нитро, 125
новакокс, 125
нутрисоя, 9
Нью-Эссен, 33
нюйена, 9
начальные, 67

О

Обман
навык, 95–96
преимущество в общении, 98
обойма, 9
образ, 171–172
отследить, 182
сменить, 184
общение
важные навыки, 51
важные характеристики, 51

нужные вещи, 51
общественные организации, 23
обычная взрывчатка, 263–264
детонатор, 264
пенистая, 264
пластиковая, 264
таблица взрывпакетов, 264
Оглушающий разряд, 133
Оглушающий шар, 133
огненное кольцо, 31
Огненный удар, 133
Огненный шар, 133
огнестрельное оружие, 251
автоматические пистолеты. См. автоматические пистолеты
дробовики. См. дробовики
винтовки. См. винтовки
пулемёты/штурмовые пушки. См. пулемёты/штурмовые пушки
карманные пистолеты. См. карманные пистолеты
лёгкие пистолеты. См. лёгкие пистолеты
пистолеты-пулемёты. См. пистолеты-пулемёты
особое оружие. См. особое оружие
пусковые установки. См. пусковые установки
огонь (урон), 110–111
одежда, 264
таблица, 264
функция отдачи, 264
электрохромная функция, 264
Одинокая звезда, 32
боевой маг, 207
офицер спецназа, 207
патрульный, 207
Океания, 33–34
омаз, 9
оплата работы, 243
оптические устройства, 274
бинокль, 274
гоглы, 274
гоглы магического зрения, 274
камера, 274
контактные линзы, 274
монокль, 274
очки, 274
перископ, 274
прицел, 274
таблица, 274
эндоскоп, 274
Орбитальная станция Цюриха, 34
организованная преступность, 23, 26, 207
оргпреступность, 9
Орёл (дух-наставник), 166
Ориентирование (навык), 96
орихалк, 153
орк, 27, 56–57
боевой маг. См. боевой маг
таблица характеристик метатипов, 65
харизматик. См. харизматик
оружие, 40
взрыв, 114
взрывчатка. См. взрывчатка
винтовки. См. винтовки
газ, 114
дробовики. См. дробовики
дробящее оружие. См. дробящее оружие
Ёмкость, 108
естественное, 222–223
значение атаки/дистанция, 108
значение защиты, 108
источник, 155–156
карманные пистолеты. См. карманные пистолеты
кибермплант. См. кибермплантное оружие
клинки. См. клинки
метательное оружие/снаряды. См. метательное оружие/снаряды
модификации для оружия. См. модификации для оружия
навык, 109
огнестрельное оружие. См. огнестрельное оружие
особое оружие. См. особое оружие
патроны. См. патроны
пистолеты-пулемёты. См. пистолеты-пулемёты
прочее оружие ближнего боя. См. прочее оружие ближнего боя
пулемёты. См. пулемёты
пусковые установки. См. пусковые установки
ракеты/снаряды. См. ракеты/снаряды
распыление, 114
режим стрельбы, 109
сила урона, 108
Стрельба. См. Стрельба
усиление защиты, 108
шокеры. См. шокеры
экзотическое, 97
особое оружие
Арес S-III Супер Скаут, 258
Серия «Парашилд Дарт», 258
таблица, 258
остров Ёми, 33
отвлечение, 21
отголоски
Живая сеть, 195
изучение, 195
Нейрофильтр, 195
Разгон мощности, 195
Разум машины, 195
Резонансная связь, 195
Скинлинк, 195
Улучшение характеристики в Матрице, 195
отправка дронов, 19
отрицательные качества
Аллергия, 74–75
Астральный маяк, 75
Бессонница, 75
Боевой паралич, 76
Выжженный, 76
Головокружение от ДР, 76
Головокружение от симсенс, 76
Гремлин, 76
ГРЕшник, 76
Грубиян, 76
Дрожь в руках, 76
Дурная репутация, 76
Зависимость, 76
Задолженность, 77
Иждивенцы, 77
Необразованный, 77
Неповторимый стиль, 77
Неуверенность, 77
Неудача, 77–78
Неумёха, 78
Низкий болевой порог, 78
Подражающий оркам, 78
Подражающий эльфам, 78
Предубеждение, 78
Проклятый духом/спрайтом, 78
Связан честью, 78–79
Слабак, 79
Слабый иммунитет, 79
Стеклянная челюсть, 79
таблица аллергии, 74
таблица зависимости, 77
Стрессовое расстройство, 79
Чувствительная система, 79
отряды пешек, 203
аббревиатуры характеристик, 204
бой, 114
высококлассный спецназ, 210
головорезы и толпы, 204
организованная преступная группировка, 207
патрульные полицейские, корпоративные охранники, 206–207
полицейский/корпоративный спецназ, 207
пример отряда, 114
профессиональные банды, организации, 205–206
профессиональный рейтинг, 203
спецназ, 209
члены банд и громилы, 204–205
элитная корпоративная охрана, 208
элитный спецназ, 210–211
офицер ООР «ДокВагона», 208
охота за головами, 22
охрана, 21
охранные устройства
магнитный замок, 277
механический замок, 277–278
наручники, 278
таблица, 278
онбун, 9

П

патроны
боезапас, 244
взрывные, 261
гильзовые против безгильзовых, 261
гелевые, 261
инъекционные дротики, 262
обычные, 261
ПБОП, 261
стоимость, 262
стреловидные, 261
типы, 262
шокер, 262
штурмовые, 262
электрошоковые, 261
первая помощь, 119
перевозка, 22
Переговоры, преимущество, 98
передача данных и контрмеры, 269–271
генератор белого шума, 269
микропередатчик, 269
обнаружитель жучков, 269
подавитель сигналов, 269–270
подавитель сигналов имплантов, 270
прослушиватель данных, 270
стиратель меток, 270–271
таблица, 269
Перечный удар, 122–123
персонаж
знакомства, 40
значение атаки, 40
значение защиты, 40
индивидуальные особенности, 40
инициатива, 40
навыки, 39–40
снаряжение, 40
счётчики состояния, 39
уровень жизни, 40
характеристики. См. характеристики
персонаж ведущего, 35, 202–203
дракоформы. См. дракоформы
знакомства. См. знакомства
отряды пешек. См. отряды пешек
праймы. См. праймы
существа. См. существа
персонаж, развитие. См. Развитие
персональная сеть, 171, 173
пешка, 9
пикапы, фургоны
Арес Роудмастер, 296
мультистоп «ДжМК Бульдог», 296
«Рендж Ровер» модель 2080, 296
таблица, 301
Тойота Гофер, 296
пики, 9
Пилотирование (навык), 96
пистолет с кошкой, 280
микронить, 280
мионная верёвка, 280–281
скрытная верёвка, катализаторный стержень, 281
таблица, 280
пистолеты-пулемёты
Ингрэм Смартган XI, 254
Кольт Кобра TZ, 254–255
СТК Модель 100, 255
таблица, 254
УЗИ V, 255
ФН P93 Претор, 255
ХК-227, 255
плекс, 9
Племенные земли Конго, 33
погружение, 71, 195
пример, 195
увеличение Резонанса, 195
подводные лодки
ЯНТ «Дельфин», 297
Протеус Лампрей/Си Снейк, 297
таблица, 301
подключка, 9
пожиратель одуванчиков, 9
полит, 9
политклуб, 23
Политклуб Хуманис, 23
положительные качества, 71–74
Амбидекстр, 71
Аналитический ум, 71
Астральный хамелеон, 71
Быстрое исцеление, 71
Воля к жизни, 71
Выдающийся, 71
Гибкость, 71
Грациозность, 72
Длинный, 72
Дух-наставник, 72
Живучесть, 72
Закалённость, 72
Заурядность, 72
Инфразрение, 72
Исключительность, 72
Первое впечатление, 72
Подкожные наросты, 72
Родная земля, 73
Родство с духами/спрайтами, 73
Самопальник, 73
Смелость, 73
Сопротивление, 73
Сопротивление магии, 73
Сосредоточенность, 73
Стойкость, 73
Сумеречное зрение, 73
Технарь, 74
Упорство, 74
Устойчивость к боли, 74
Устойчивость к патогенам, 74
Устойчивость к токсинам, 74
Фотографическая память, 74
Человекоподобный, 74
полный маг, 66
полумерок, 9
Пользователь, 178
помехи, 9
посредник, 20
прайм, 64, 211
создание, 211
преимущество, 212
преграды, 111
значения крепкости, 113
пример непрерывного огня по деревянной двери, 112
пример непрерывного огня по металлической двери, 113
пример пролома металлической двери топором, 113
пример пролома пластиборда взрывчаткой, 113
пример пролома стекла локтем, 113
пример стрельбы из пистолета по деревянной двери, 112
пролом, 112–113
Силовой барьер, 141
Преимущество, 39, 45–46
Бонусы, 47–48
действия в Матрице, 175
духи, 147
Запугивание, 98
использование, 47–48, 105
Лидерство, 98
метатипы, 64
Обман, 98
общее, 98
общение, 97–99
Переговоры, 98
получение, 46
праймы, 212
пример стрельбы, 106
распределение в бою, 105
распределение в Матрице, 175
сжигание, Взбучка, 49
сжигание, Ещё живой, 49
уровни, 47–48
уровни и бой, 105
ход конфликта, 46–47
Этикет, 98
Преимущество в общении, 98
Запугивание, 98
Лидерство, 98
Обман, 98
общее, 98
Переговоры, 98
уровни навыков, 98
Этикет, 98
Привязка, 154–155
призрак Тира, 210
Призрачный странник, 23, 32
призыв, 146
приоритеты
выбор, 63–64
пример, 65
таблица, 65
присмотр, 21
Пробуждённые, 17–18, 33
индивидуальные особенности, 40
Очистить (действие), 44
технологии, 129
Пробуждённые существа
адский пёс, 216
баргест, 217
вампир, 217
василиск, 218
гуль, 218
демоническая крыса, 219
дьявольская крыса, 219
кокатрикс, 219
сбойная крыса, 219
цербер, 219
Пробуждённый аутбэк, 34
проверка, 36
атака. См. процесс боя
встречные, 36
командные, 37
обычные, 36
преимущество в общении, 97–99
проверки характеристик, 68
продолжительные, 37
проверки характеристик
Память, 68
Поднятие тяжестей, 68
Проницательность, 68
Самообладание, 68
Проворство, 38
программа
взлом. См. программа для взлома
риггер, 198
См. также: программный софт
программа базовая
Браузер, 184
Виртуальная машина, 184
Зашифровка, 185
Инструментарий, 185
Конфигуратор, 185
Очиститель сигнала от шума, 185
Радионяня, 185
Редактор, 185
программа в Матрице
базовая, 184–185
взлом, 185
программа для взлома
Биоотдача, 185
Броня, 185
Дешифровка, 185
Локдаун, 185
Нарушение связи, 185
Обезвреживание, 185
Отслеживание, 185
Развертывание, 185
Разгон мощности, 185
Скрытность, 185
Фильтр биоотдачи, 185
Эксплойт, 185
программный софт
автософт, 271
инфософт, 271
магазинный софт, 271
обучающий софт, 271
программы, 271
софт активности, 272
софт знаний, 272
софт карт, 271
софт навыка, 271
софт языка, 272
таблица, 271
промышленные химикаты
разбрызгиватель клея, 279
растворитель клея, 279
таблица, 279
термитный стержень, 279
простак, 9
простые существа
акула, 216
волк, 216
крупная кошка, 216
лошадь, 216
собака, 216

«Протеус», АО, 33
процесс боя
  бросок кубиков, 105
  набор кубиков, 104–105
  пример ближнего боя и отряда, 109
  пример броска гранаты, 115
  пример гранатомёта, 116
  пример стрельбы, 106
  пример экзотического оружия и распыления, 118
  пример этапов, 106
  распределение, использование преимущества, 105
  счётчик состояния, 106
  урон, 106
  этапы, 104
прочее оружие ближнего боя, 249
  кастет, 249
  кнут, 249
  мотоциклетная цепь, 249
  таблица прочего оружия ближнего боя, 250
  хлыст из моноволокна, 249
  электрошоковые перчатки, 249
прошитый, 9
прямой нейроинтерфейс, 18
Психея, 125
психические характеристики
  Воля, 39
  Интуиция, 39
  Логика, 39
  таблица соответствия в Матрице, 189
  Харизма, 39
пулемёты/штурмовые пушки
  Ингрэм Взлиант, 257
  Пантера XXL, 257
  РПК, 257
  Стоунер-Арес M202, 257
  таблица, 257
пусковые установки
  Арес Антиох II, 258
  Армтех МСГ-6/МСГ-12, 258
  Аztекнолоджи Страйкер, 258
  Онотари Интерсептор, 258
  таблица, 258

Р

RFID-метки, 268–269
  выслеживающая/скрытая метка, 268
  инфочип, 268–269
  сенсорная метка, 269
  таблица, 269
Развитие
  активные навыки, 69
  характеристики и навыки, 70
  характеристики, 69
  стоимость, 69
  инициация, погружение, 71
  навыки Экспертных знаний, 69
  новые сложные формы, 71
  новые заклинания, 70–71
  качества, 69–70
  специализация, мастерство, 69
разводчик, 9
разрастание, 9
Разрозненные могилы, 30
Разряд маны, 133
разъём, 9
ракеты/снаряды, 263
  осколочные, 263
  противотранспортные, 263
  фугасные, 263
  таблица, 263
ранение, лечение. См. Лечение
расизм, несправедливость, 63
распыление, 114
рвотный газ, 123
реагенты, 151, 153–154
  алхимическая субстанция, 153
  контрзаклинание, 154
  магическая мастерская, 154
  призыв, 154
  ритуальное заклинание, 154
  создание источника, 154
  трата, 152
Реакция, 39
режим стрельбы, 109
резервуарник, 9
Резонанс, 39
  создание персонажа, 66–67
  список навыков, 64
результаты подготовки, 52
Ренраку, 24, 30
репутация
  ведущий, 232, 235–236
  таблица изменений, 235
риггер, 60–61
  архетип, 85
  Броня (программа), 198
  Виртуальная машина (программа), 198
  Зашифровка (программа), 198
  Инструментарий (программа), 198
  Очиститель сигнала от шума (программа), 198
  панель управления (РПУ), 197
  программы, 198
  Скрытность (программа), 198
  таблица риггерских панелей управления, 197
риггер материально-технического и тылового обеспечения отряда «Дельта», 210
риггер «Минутмен Секьюрити», 206
рейтинг, 51, 196
  важные навыки, 51
  важные характеристики, 51
  демпшок, 198
  дрон. См. рейтинг дронов
  Матрица, 197–198
  нужные вещи, 51
  основы, 196
  панели управления, 197
  транспорт. См. рейтинг транспорта
рейтинг дронов
  автософт, 201
  инициатива, 201
  пример боя, 201
рейтинг транспорта, 198–199
  авария, 200
  модификации, 200
  проверки и вождение, 199–200
  скорость в бою, 200
  Форд Америкар, 199
рикошет
  взрыв и рикошет, 114–115
  дистанция, 115
ритуал
  Блуждающее заклинание, 144
  Дистанционное чувство, 144
  заклинание, 144
  Круг защиты, 144–145
  Круг исцеления, 145
  материальная связь, 144
  наблюдатель, 144
  Оберег, 145
  Оживление, 145
  прислешник, 144
  провал, 143
  Проклятие, 145
  сбои, 144
  Хранитель, 145
  якорь, 144
ритуалы с якорем, 144
ритуальные заклинания, 143, 154
  выбор ритуала, 143
  завершение ритуала, 143
  лидер, 143
  подготовка основания, 143
  проведение ритуала, 143
  трата реагентов, 143
розыск, 232, 236–237
  знакомства, 236–237
  модификаторы, 236
  применение, 236
  снижение, 236
  таблица модификаторов, 236
  таблица эффектов, 236
  улучшенный, 237
Россия, 33
рочный, 9
Рюмё, 15

С

Самопальник, 73
самурай, 9
сараминан, 9
сбивание с ног, 111
сбой, 45, 232, 233–244
  ближний бой, 233
  ведущий, 232
  вождение, 234
  дистанционный бой, 233
  критический, 45, 232, 233–234
  Матрица, 234
  общение, 233
  обычные, 233
  призыв, 234
  ритуал, 144
  сотворение заклинания, 233–234
сборщик данных «Тесаков», 206
СВВП/СУВП
  Арес Венчур, 299
  ДжМК Банши, 299
  Коммьютер Боинг Федерейтед/Оспрей X, 299
  таблица, 302
Свободный Штат Калифорния, 32
связь, 9
Связан честью, 78
  белая шляпа, 79
  бусидо, 79
  дуэльный кодекс, 79
  кредо убийцы, 79
  хальса, 79
  чёрная шляпа, 79
сдохшие устройства, 174
Северная Америка, 31–32
Семь-7, 123
сенсор
  гнездо, 276–277
  датчик движения, 242
  для дверей, 241
  ёмкостный шнур, бесконтактный шнур, 242
  луч, 241
  набор, 276
  нажимная пластина, 242
  одиночный, 276
  проволока, 241
  сигнал тревоги, 241
  таблица сенсорных пакетов, 276
  таблица, 276
сенсорные функции, 277
  атмосферный сенсор, 277
  датчик движения, 277
  киберсканер, 277
  лазерный дальномер, 277
  обонятельный сканер, 277
  ОМА-сканер, 277
  счётчик Гейгера, 277
  таблица, 277
  ультразвук, 277
сервер, 185
  безопасность, архитектура, 185–186
  пример взлома, 178
  пример охраны сервера и льда, 187
  структура, 186
  типы льда, 186–188
Сетевой экран, 174
Си-Эс/Слезоточивый газ, 123–124
Сиавасз, 24–25, 27, 29
Сила, 39
сила урона, 36
  взрывчатка, 117–118
  оружие/броня, 108
  характеристика снаряжения, 245
симсенс, 9, 18, 174
  головокружение, 76
система обнаружения миллиметровых волн, 243
система обнаружения химикатов, 242
  таблица модификаторов, 242
система приоритетов, 63–64, 65
Сиэтл, 32, 33
сканеры
  биометрические, 241
  для дверей, 241
  киберимплантов, 243
  обонятельные, 242–243
  таблица сканирования кибернетики, 243
сканеры киберимплантов, 243
  таблица, 243
сквот, 9
скример, 9
скрип, 9
Скрытность (скрытность), 96–97
сленг, 8–9
сложные формы
  взрыв помех, 190
  вуаль помех, 190
  диффузия, 190
  донос, 190
  заплатка, 190
  зеркальный аватар, 190
  импульсная буря, 190
  инфузия, 190
  кукловод, 190
  редактор, 190
  резонансная вуаль, 191
  резонансный канал, 191
  резонансный шип, 191
  чистильщик, 191
  эмулятор, 191
снаряжение, 40, 244
  аугментации. См. аугментации
  беспроводное. См. беспроводные функции
  ближний бой, 247
  для выживания. См. снаряжение для выживания
  дробящее оружие. См. дробящее оружие
  изменение стоимости за размер, 246–247
  начальное, 246
  неадаптированное, 246–247
  покупка, 67, 246–247
  прочее, 40
  реликты, 247
  устройства для взлома. См. устройства для взлома и проникновения
  Сокрытие, 246
  стандартное, 246
  таблица Сокрытия, 246
снаряжение для выживания
  альпинистское, 279
  водолазное, 279
  костюм химзащиты, 279
  магниевый факел, 279
  набор для выживания, 279
  перчатки для спуска по канату, 2879
  перчатки с гекко-лентой, 279–280
  противогаз, 280
  респиратор, 280
  таблица, 280
  установка для малых осветительных ракет, 280
  фонарик, 280
  химзащитная одежда, 280
  химический фонарь, 280
снаряжение, параметры
  активные программы, 244
  боезапас, 244
  взрыв, 244
  доступность, 244
  ёмкость, 245
  значение защиты, 245
  значения атаки, 245
  крепления, 246
  легальность, 245
  режимы, 246
  рейтинг устройства, 245
  рейтинг, 246
  сила урона, 245
  стоимость, 245
  Сущность, 245
  таблица доступности, 245
  транспорт, 246
снятие зачарования, 153
со ка, 9
Собака (дух-наставник), 166
Совет Алгонкино-Маниту, 32
Совет Салиш-Ши, 32
Соглашение о коммерческом признании, 27
Соединённые Канадские и Американские штаты (СКАШ), 32
  Город жуков, 30
соекофе, 9
создание/починка
  интервал, 95
  пороги, 95
Создание источников, 151, 154
  выбор формулы источника, 152
  магическая мастерская, 152
  получение ингредиентов, 152
  получение телесны, 152
  создание источника, 152
  сопротивление истощению, 152
  трата реагентов, 152
создание персонажа
  выбор качеств, 67
  выбор приоритетов, 63–67
  завершение образа, 67–68
  значение атаки, 68
  значение защиты, 68
  индивидуализация, 67
  инициатива, 68
  история, 61–63
  контрабанда, 63
  Магия/Резонанс, 66–67
  место рождения, 61
  мнение о тёмных аспектах, 61–63
  мокруха, 62–63
  навык, 64, 66
  наркотики, алкоголь, 63
  покупка снаряжения, 67
  простак, 66
  расизм, несправедливость, 63
  ресурсы, 67
  роль, 59–61
  специалист по магии, 60
  специалист по технологиям, 60–61
  тренировка, 61
  уличный самурай, 60
  харизматик, 60
солдат мафии, 207
состояние, 52
  В замешательстве, 52
  Глухота, 52
  Горение, 52
  Заморозка, 52–53
  Испуг, 53
  Невидимость, 53
  Невидимость (улучшенная), 53
  Немота, 53
  Немота (улучшенная), 53
  Неподвижность, 53
  Окаменение, 53
  Ослепление, 53
  Отравление, 53
  Ошеломление, 53
  Паника, 53
  Пелена, 53
  Разъедание, 53
  Распластан, 53–54
  список, 52–54
  Сырость, 54
  Тошнота, 54
  Укрытие, 54
  урон, 52
  Усмирение, 54
  Утомление, 54
  Хромота, 54
  Электрошок, 54
Союзные Штаты Германии, 33
специализация, 69
специалист по магии, 60
специалист по оружию (архетип), 86
специалист по технологиям, 60–61
Спинрад глобал, 25, 31, 33
способности адепта, 127, 156
  Бег по стенам, 156
  Бесследный шаг, 156
  Боевое чутьё, 156
  Быстрое исцеление, 156
  Внимание в астрале, 156
  Кинесика, 157
  Контроль голоса, 157
  Критический удар, 157
  Магическая броня, 157
  Повышенная точность, 157
  Повышенное внимание, 157
  Предчувствие опасности, 157
  Прилив адреналина, 157
  Сопротивление заклинаниям, 157
  Сопротивляемость боли, 157
  Убийственные кулаки, 157
  Улучшение навыка, 157
  Улучшение рефлексов, 158
  Улучшение физической характеристики, 158
  Улучшение чувства, 157

Усиление характеристики, 158
Чувство направления, 158
способности спрайта
Вмешательство, 194
Водяной знак, 194
Диагностика, 194
Камуфляж, 194
Куки, 194
Ловушка, 194
Подавление, 194
Стабильность, 194
Фантом, 194
Хеш, 194–195
Электрошторм, 195
способности существа
астральная или физическая, 221
Астральная форма, 222
Броня, 222
Внушение, 222
Врождённое заклинание, 222
Двойственная природа, 222
действие, 221
дистанция, 221
длительность, 221
Естественное оружие, 222–223
Замешательство, 223
Заражение, 223
Изменение движения, 223
Крепкая броня, 223
Крепкая магическая броня, 223
Магическая броня, 223
Материализация, 223–224
Мимикрия, 224
Невосприимчивость, 224
Обострённые чувства, 224
Окаменение, 224
Охрана, 224
Парализующее касание, 224
Парализующий вой, 224
Поглощение сущности, 225
Поиск, 225
Принуждение, 225
Психокинез, 225
Разум, 225–226
Разъедающий плевок, 226
Регенерация, 226
Сглаз, 226
Сковывание, 226
Сокрытие, 226–227
Стихийная атака, 227
Страх, 227
Телепатическая речь, 227
Управление животными, 227
Управление погодой, 227
Форма тумана, 227–228
Хватка, 228
Энергетическая аура, 228
Яд, 228
Ядовитое дыхание, 228
спрайт, 191
декомпиляция, 192
компиляция, 191
пример декомпиляции, 192
пример компиляции, 192
пример регистрации, 192
регистрация, 191–192
связь с техномантом, 192
характеристики, 193
стена
бег, 156
Укрепление стены, 141
Стихийная броня
заклинание управления, 141
таблица защиты от стихий, 141
Стрельба
навык, 97
пример стрельбы, 106
субстанция, 151
Суитуотер-Крик (Атланта), 57
суй на ходу, 9
существа, 216
Пробуждённые. См. Пробуждённые существа
простые. См. простые существа
Сущность, 39
потеря у существ, 229
счётчик состояния
здоровья, 39
оглушения, 39
урон, 106

Т

Та'ран, 33
телесна, 151
получение, 152
телесные импланты
внутренний воздушный баллон, 286
замена мускулов, 286
кожные пластины, 286
отсек для контрабанды, 286
пальцевый отсек, 286–287
пистолет с кошкой, 287
покрытие скелета, 287
прошивка навыков, 287
прошивка рефлексов, 287
таблица покрытия скелета, 287
таблица, 287
ускорители реакции, 287–298
Технологический институт Билокси, 55
техномант, 67
архетип, 87
живой аватар, 189
оттолсток, 195
погружение. См. погружение
связь со спрайтом, 192
сложная форма, 71, 190–191
тени, 188–189
улица, 188
функция, 189
характеристики в Матрице, 174
Тир на Ног, 33, 56
Тир Тагнгир, 32, 56
толпы, 204
токсин
антидот, 122
длительность, 121
концентрация, 122
путь введения, 121
сила, 122
скорость, 121
типы, 122–124
эффект, 122
Точка подключения, 29, 30
Трансис Нейросеть, 30
транспорт
Автороля, 139
интерфейс, 295
модификации, 294
мотоциклы. См. мотоциклы
параметры, 246
пикапы, фургоны. См. пикапы, фургоны
пример движения, 199
станок для оружия, 295
триады, 23, 26
тридео, 9
трог, 9
тролль, 27, 57
специалист по оружию. См. специалист по оружию
таблица характеристик метатипов, 65
уличный самурай. См. уличный самурай
тяжёлые пистолеты
Арес Вайпер Сливерган, 253
Арес Предатор VI, 253
Браунинг Ультра Пауэр, 253
Кольт Гавермент 2076/Мэнхантер, 254
Ругер Супер Вархок, 254
таблица, 254

У

У-Син, 25
Убеждение (навык), 97
Удар (заклинание), 133
Ударная волна (заклинание), 133
уличный самурай, 60
архетип, 88
уличный шаман (архетип), 89
Улучшение реакции, 136–137
уровень безопасности, 238–240
A, 239
AA, 239–240
AAA, 240
Б, 239
В, 239
Г, 239
Д, 238–239
Е, 238
уровень жизни, 40, 57–58
беднота, 58
богач, 58
сквоттер, 58
средний класс, 58
уличный босяк, 58
элита, 58
урон
критический урон, 121
починка урона в Матрице, 175
пример починки урона в Матрице, 175
пример стрельбы, 106
состояние, 52
токсины и наркотики, 121–122
Ускользание, 174
устройства для взлома и проникновения
автовзломщик, 278
долото/лом, 278
карманный сварочный аппарат, 278
клеточный формирователь, 278
копирователь карт, 278
магнитный ключ доступа, 278
моноволоконная цепная пила, 278–279
набор отмычек, 279
секвенсор, 279
таблица, 278
ушные импланты
выборочная фильтрация звука, 285
глушитель колебаний, 285
звуковой канал, 286
киберуши, 285
пространственный распознаватель, 286
таблица, 286
улучшение звука, 286
усилитель баланса, 286
уязвимости существ
Аллергия, 229
Необразованность, 229
Ослабленные чувства, 229
Особое питание, 229
Оцепенение, 229
Потеря сущности, 229
Слабость, 229

Ф

физические характеристики
Проворство, 38
Реакция, 39
Сила, 39
Тело, 38
Улучшение физической характеристики, 158
Фонд Атлантов, 23, 33
Фонд Драко, 23
фраг, 9
фрагнутый, 9
фургоны. См. пикапы, фургоны
Фути, 30

Х

хакер, 9, 20, 60
характеристика, 38
бой, 50
магия, 50
Матрица, 50, 174
метатип, 64
общение, 51
Ослабление, 135
особые, 39
пределы, 64
пример изменения в Матрице, 177
психические, 39
развитие персонажа, 69
развитие характеристик и навыков, 70
риггинг, 51
Слабак, 79
таблица характеристик метатипов, 65
улучшение, 288
Усиление, 158
физические, 38–39
Харизма, 39
харизматик, 60
архетип, 90
См. также: социальные навыки
Хватка
вода, 228
воздух, 228
земля, 228
огонь, 228
Хестаби, 15
хиляк, 9
химический (урон), 110
ход игры, 36
бой, 50
действия, 41–45
дикий кубик, 50
знакомства, 51–52
кубики, 36
магия, 50–51
Матрица, 50
метатипы, 54–57
общение, 51
Преимущество, 45–47
проверки, 36–37
рассказ истории, 35–36
риггинг, 51
роли, 35
сбои, 45
состояния, 52–54
тайминг действий, 41
уровни жизни, 57–58
уровни игры, 64
ход истории, 35–36
хой, 9
холод (урон), 110
Хранитель, 145
хром, 9
Хуальпа, 23, 32

Ц

Центральная Америка, 33
Центурион, 15
церебральный имплант
голосовой модулятор, 282
зубной отсек, 283
инфозамок, 283
инфоразъём, 283
кибердека, 283
киберразъём, 283
коммуникатор, 283
кортексная бомба, 283
модуль контроля, 283
разъём навыков, 283–284
симриг, 284
таблица, 284
таблица киберразъёмов, 284
ультразвуковой сенсор, 284
усилитель вкуса, 284
усилитель обоняния, 284–285
Цимшианский протекторат, 32

Ч

чаммер, 9
частники, 26
человек, 56
адепт. См. адепт
риггер. См. риггер
таблица характеристик метатипов, 65
уличный шаман. См. уличный шаман
Чёрная ложа, 23
чёткая правда, 9
чипированный, 9
член команды специального назначения морской пехоты, 209
члены банд, 204–205
Чтение ауры, 159
таблица, 159
Чтение ауры источников, 153
Чудо-стрелок, 19
Чужак, 178

Ш

шаман поддержки Диких котов Сиу, 210
шаманизм, 128
шаманы и предпочитаемые реагенты, 153
«Шаньи», корпорация, 33
Шар маны, 133
Шестой мир
Австралазия, Океания, 33–34
Азия, 33
Африка, 33
ВИТАС, 27
Город жуков, 30
Европа, 33
история, 26–27
когнитивное фрагментарное расстройство, 30–31
космос, 34
мегакорпоративный аудит, 31
мегакорпорации, 27, 29
мир позади, 30
НПП, 27
Сбой 2.0, 30
Сбой 2029 года, 29–30
Северная Америка, 31–32
Центральная Америка, 33
Южная Америка, 32
шлем, 266
таблица, 266
шокеры
Дефайанс Супер Шок, 251
таблица, 250
Ямаха Пульсар I/II, 251
шум, 176
Шэньси, 33

Щ

щит
баллистический, 266
полицейский, 266
таблица, 266

Ы

ыыы

Э

Эво, 25, 31, 33, 34
марсианская база «Гагарин», 34
Экзотическое оружие (навык), 97
Экспертные знания (навыки), 99
развитие, 69
экстерриториальность, 27, 29
электричество (урон), 110
Электроника (навык), 97
электронные ключи, 241
Элиоханн, 31
элитная корпоративная охрана, 208
эльф, 27, 55–56
диверсант. См. диверсант
таблица характеристик метатипов, 65
Этикет, преимущество, 98
Эфиомалийские земли, 33
эффект
Матрица, 175
токсины, наркотики, 122
Эхо Мираж, 29

Ю

Южная Америка, 32

Я

Ядовитая волна, 133
языковые навыки, 99
як, 9
якудза, 23, 26
мастер клинка, 207
Японская империя, 33

ТАБЛИЦЫ

ЗНАЧЕНИЯ ПОРОГОВ УСПЕХА (СТР. 37)

1. **Простая задача, немногим сложнее обычного перемещения или общения.** Ведение огня по зданию с небольшого расстояния.
2. **Более сложная задача, но в пределах обычных способностей.** Задача, которую среднестатистический человек выполняет регулярно. Ведение огня по зданию с небольшого расстояния на бегу.
3. **Типичный порог для обычных проверок.** Это задачи, требующие определённых навыков. Бегущие в тени должны уметь несколько больше обычных людей, поэтому в игре и существуют пороги успеха. Ведение огня по окну здания с небольшого расстояния.
4. **Более сложные задачи, требующие впечатляющих способностей.** Ведение огня по противнику в окне здания с небольшого расстояния.
5. **Задачи, которые под силу только тем, кто постоянно оттачивает свои навыки.** Ведение огня по противнику в окне здания со средней дистанции.
6. **Выдающееся достижение, на которое мало кто способен.** Ведение огня по противнику в окне здания с дальней дистанции.
7. **Практически подвиг, переводящий персонажа в разряд живой легенды.** Ведение огня по противнику в окне здания с дальней дистанции на бегу.

ДЕЙСТВИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА ПО СТОИМОСТИ (СТР. 49)

1 очко преимущества

Обрушить (Атаковать [ближний бой])
Пырнуть (Атаковать [ближний бой])
Резко осознать (с подходящим действием)
Тактически перекатиться (Упасть на землю)

2 очка преимущества

Вырвать (Блокировать)
Вырубить ударом (Атаковать [ближний бой])
Привнести драмы (Использовать навык [Обман])
Стрелять из укрытия (Атаковать [дальний бой], необходимо Укрытие IV)

4 очка преимущества

Высокопарно изъясняться (Использовать навык [Убеждение])
Загнать в угол (Множественная атака, Атаковать [дальний бой])

5 очков преимущества

Метко попасть в жизненно важную часть (Атаковать)
Метко попасть и разоружить (Атаковать)

ДЕЙСТВИЯ (СТР. 41)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Активировать/Деактивировать источник	Астральная проекция
Блокировать	Атаковать
Встать	Воплотиться
Выхватить	Глухая оборона
Метко попасть	Захватить управление
Множественная атака	Изгнать духа
Найти укрытие	Использовать навык
Отпустить духа	Использовать простое устройство
Перезарядить смартган	Контрзаклинание
Переместиться	Очистить
Перехватить	Перезарядить оружие
Прицелиться	Подготовить оружие
Распластаться	Поднять/Положить предмет
Сбить с ног	Помочь
Сменить режим устройства	Призвать духа
Сместить восприятие	Рассмотреть поближе
Уйти от огня	Рывок
Уклониться	Сотворить заклинание
Упасть на землю	
Управлять дроном	
Управлять духом	
Уронить предмет	

РЕЗУЛЬТАТЫ ПОДГОТОВКИ (СТР. 52)

УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ
0	Ничего полезного
1	Основная информация в широком доступе
2	Некоторые факты, полученные в ходе поверхностного расследования
3	Информация о предыдущей работе или общие профессиональные знания
4	Более скрытые познания, слухи
5	Глубокие академические познания, хорошие профессиональные знания, знакомство с делом «за кулисами»
6	Знания тайн и скрытой информации
7	Информация высокого уровня, хорошее понимание истории
8	Практически энциклопедические знания, включая некоторые глубоко сокрытые тайны
9	Редкие познания, доступные немногим
10	Глубокие познания, которые другие тщательно скрывают

Если вы получаете информацию одного уровня, то вы также получаете информацию всех предыдущих уровней.

ШТРАФЫ УКЛОНЕНИЯ (СТР. 43)

ДИСТАНЦИЯ	МОДИФИКАТОР
Эпицентр	–6
Вплотную	–4
Близкая	–2

ТАБЛИЦЫ

СТОИМОСТЬ РАЗВИТИЯ (СТР. 69)

ТИП	СТОИМОСТЬ В КАРМЕ	ВРЕМЯ ИЗУЧЕНИЯ
Активные навыки	5 × новый уровень	(новый уровень) месяцев
Специализации	5	1 месяц
Мастерство	5	2 месяца
Характеристики	5 × новый уровень	(новый уровень × 2) месяцев
Навыки Экспертных знаний	3	1 месяц
Приобретение положительного качества	2 × обычная стоимость	1 неделя
Избавление от отрицательного качества	2 × обычная стоимость	1 неделя
Новое заклинание*	5 за заклинание	примерно 1 неделя
Новая сложная форма*	5 за форму	1 неделя
Инициация*	10 + уровень инициации	(уровень + 1) месяцев
Погружение*	10 + уровень погружения	(уровень + 1) недель

* Нельзя получить при создании персонажа.

ТОКСИНЫ И НАРКОТИКИ (СТР. 122)

ТОКСИН	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Гамма-скополамин	7 (Н)	200 ¥
Наркоджект	4 (Л)	50 ¥
«Нейроподавитель VIII»	5 (Л)	60 ¥
«Нейроподавитель IX»	6 (Л)	60 ¥
«Нейроподавитель X»	7 (Л)	100 ¥
«Перечный удар»	—	5 ¥
Рвотный газ	3 (Л)	25 ¥
«Семь-7»	10 (Н)	1 000 ¥
Си-Эс/Слезоточивый газ	2 (Л)	20 ¥

НАРКОТИК	ДОСТУПНОСТЬ	СТОИМОСТЬ
Алкоголь	—	5 ¥ – 500 ¥
«Блаженство»	2 (Н)	15 ¥
«Глубинная трава»	4 (Н)	400 ¥
«Джаз»	2 (Л)	75 ¥
«Дзэн»	3 (Л)	5 ¥
«Долгий путь»	—	50 ¥
«Зубрила»	2 (Л)	10 ¥
«Камикадзе»	3 (Л)	100 ¥
Нитро	2 (Л)	50 ¥
Новакокс	2 (Л)	10 ¥
«Психея»	—	200 ¥

ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК МЕТАТИПОВ (СТР. 65)

Метатип	Тело	Проворство	Реакция	Сила	Воля	Логика	Интуиция	Харизма	Преимущество
Человек	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–7
Расовые качества: нет									
Дварф	1–7	1–6	1–5	1–8	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6
Расовые качества: Инфразрение, Устойчивость к токсинам									
Эльф	1–6	1–7	1–6	1–6	1–6	1–6	1–6	1–8	1–6
Расовые качества: Сумеречное зрение									
Орк	1–8	1–6	1–6	1–8	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Расовые качества: Живучесть 1, Сумеречное зрение									
Тролль	1–9	1–5	1–6	1–9	1–6	1–6	1–6	1–5	1–6
Расовые качества: Живучесть 2, Инфразрение, Подкожные наросты									

РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ (СТР. 70)

	Желаемый уровень									
Нынешний уровень	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
1	–	10	25	45	70	100	135	175	220	270
2	–	–	15	35	60	90	125	165	210	260
3	–	–	–	20	45	75	110	150	195	245
4	–	–	–	–	25	55	90	130	175	225
5	–	–	–	–	–	30	65	105	150	200
6	–	–	–	–	–	–	35	75	120	170
7	–	–	–	–	–	–	–	40	85	135
8	–	–	–	–	–	–	–	–	45	95
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	50

ТАБЛИЦЫ

ПОРОГ ОСВОБОЖДЕНИЯ (СТР. 93)

ПРЕПЯТСТВИЕ	ПОРОГ
Верёвка, пластиковые наручники	2
Металлические наручники	3
Смирительная рубашка	4
Сдерживающие кандалы	5
Укреплённый материал	+1
СИТУАЦИЯ	**МОДИФИКАТОР**
За персонажем наблюдают	+1
Персонажа сдерживает другой персонаж	Смотрите «Захват» (стр. 111)

ПОРОГ ЛАЗАНИЯ (СТР. 93)

ПОВЕРХНОСТЬ	ПОРОГ
Базовый порог	3
Скользкая поверхность	+1
Гладкая поверхность	+1
Смазанная поверхность*	+1
На поверхности есть точки опоры для рук и ног	–1

* В том числе после преднамеренной обработки, делающей поверхность более сложной для лазания.

ПРЕИМУЩЕСТВО В ОБЩЕНИИ (СТР. 98)

ОБЩЕЕ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Говорящего представляет тот, кому доверяет слушающий.	Слушающего предупредили о говорящем.
Слушающий расположен к таким как говорящий.	Говорящий относится к группе, к которой слушающий питает предубеждение.
Внешность говорящего идеально подходит для его роли.	Говорящий внешне не подходит под заявленную роль.
Слушающий испытывает романтическое влечение к говорящему.	Слушающий испытывает личную неприязнь к говорящему.
Слушающий видит в словах говорящего явную выгоду.	Слушающий видит в словах говорящего явный риск.
Мысли и/или эмоции слушающего находятся под контролем магии.	

ЗАПУГИВАНИЕ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Говорящий явно физически сильнее слушающего.	Слушающий явно физически сильнее говорящего.
У слушающего нет возможности уйти от разговора.	Слушающий знает, что к нему идёт подмога.

ЛИДЕРСТВО

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Говорящему доверяют те, кого он собирается вести.	У слушающих есть причины не доверять говорящему.
Говорящий превосходит по рангу слушающего.	Слушающий превосходит по рангу говорящего.

ОБМАН

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Слушающий в отчаянии.	Слушающий чувствует себя в безопасности и стремится избегать рисков.
Говорящий может основательно подтвердить свои слова.	Говорящего ранее ловили на явном обмане.

ПЕРЕГОВОРЫ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
Слушающий в отчаянии.	У говорящего недостаточно опыта или навыков для работы.
Говорящий выдаёт слушающему важную, ранее неизвестную информацию.	Переданная говорящим информация бесполезна или вредна слушающему.

ЭТИКЕТ

ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ГОВОРЯЩЕГО	ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ СЛУШАЮЩЕГО
У говорящего куда больший опыт в данной области.	У слушающего куда больший опыт в данной области.
Говорящего представляет тот, кому доверяет слушающий.	Слушающий ассоциирует говорящего с теми персонами, которые ему не нравятся или которым он не доверяет.

ТАБЛИЦЫ

РАЗМЕР ИНТЕРВАЛА (СТР. 37)

ДЕЙСТВИЕ	ИНТЕРВАЛ
Быстрое	1 боевой ход
Поспешное	1 минута
Недолгое	10 минут
Среднее	30 минут
Долгое	1 час
Затратное	1 день
Выматывающее	1 неделя
Колоссальное	1 месяц

ИЗМЕНЕНИЯ РЕПУТАЦИИ (СТР. 235)

ДЕЙСТВИЕ	ИЗМЕНЕНИЕ РЕПУТАЦИИ
Участвовал в потасовке, стоившей жизни зеваке	–1
Участвовал в потасовке, стоившей жизни нескольким зевакам	–3
Был замечен за убийством офицера правопорядка	–2
Причинял вред нуждающимся	–1
Похитил или пытал невинного ради достижения своих целей	–1
Нарушил условия сделки с мистером Джонсоном	–1
Оказывал медицинскую помощь раненым зевакам	+1
Делился деньгами с бедными горожанами	+1
Делал скидку на услуги людям, не находящимся в правящем положении	+1
Сдержал давнее обещание без платы	+1
Разрешил потенциально опасную ситуацию	+1
Спас от беды известную популярную личность	+2

ПОРОГ СОЗДАНИЯ/ПОЧИНКИ (СТР. 95)

УСЛОВИЕ	ПОРОГ
Базовый порог	3
Предмет...	
Машина потребительского назначения	+4
Машина промышленного назначения	+6
Машина военного назначения	+8
Электроника потребительского назначения	—
Кибердека	см. стр. 175
Лицензированная электроника	+1
Нелегальная электроника	+2
Широкого использования	—
Специализированного использования	+1

ИНТЕРВАЛ СОЗДАНИЯ/ ПОЧИНКИ

ИНТЕРВАЛ	ВРЕМЯ
Базовый интервал	1 час
Повреждение...	
Простое	—
Сложное	×2
Обширное	×4
Разрушительное	×10

Указанные интервалы предполагают наличие необходимых частей и инструментов.

СПИСОК НАВЫКОВ (СТР. 92)

Навык	Без изучения?
Астрал	Нет
Атлетика	Да
Биотехнологии	Нет
Ближний бой	Да
Взлом	Нет
Внимание	Да
Воплощение	Нет
Зачарование	Нет
Инженерное дело	Да
Колдовство	Нет
Многозадачность	Нет
Обман	Да
Ориентирование	Да
Пилотирование	Да
Скрытность	Да
Стрельба	Да
Убеждение	Да
Экзотическое оружие	Нет
Электроника	Да

УРОВНИ НАВЫКОВ (СТР. 98)

Значения в первой колонке являются суммой уровня навыка и бонуса специализации или мастерства.

УРОВЕНЬ	МАСТЕРСТВО
0	**Не обучен:** вы никогда не пытались это делать, уж точно не всерьёз.
1	**Новичок:** вы прошли парочку уроков, что-то прочли, но всё ещё не слишком знакомы с этим делом.
2	**Опытный новичок:** заметно, что вы потратили время на изучение, но вы понимаете, что многие другие куда лучше вас в этом деле.
3	**Специалист:** ваши навыки достойны уважения. Ваша опытность весьма очевидна.
4	**Профессионал:** когда возникает необходимость в конкретном навыке, обычно нанимают кого-то вроде вас.
5	**Опытный профессионал:** даже другие профессионалы понимают вашу крутость, а также тот факт, что, если они не пошевелятся, вы оставите их позади.
6	**Местная легенда:** вы не слишком крупная шишка, но те, кого вы знаете, говорят о вас с уважением.
7	**Элита:** вы на шаг ближе к вершине. С таким уровнем навыка вы лучше подавляющего большинства в мире.
8	**Профессиональная элита:** вы не только зарабатываете с помощью этого навыка, но вы также получаете признание как одного из лучших среди ваших конкурентов.
9	**Национальная элита:** в этом деле вы — один из лучших в своей стране.
10	**Мультинациональная элита:** ваши навыки известны за пределами вашей страны и достаточно хороши, чтобы вы могли преуспеть в межнациональном состязании.
11	**Глобальная элита:** если бы это дело было олимпийским видом спорта, вы бы считались кандидатом в золотые медалисты. И да, если такой олимпийский вид спорта есть, советуем поучаствовать.
12	**Величайший во все времена:** когда заходит разговор о «величайшем во все времена», то ваше имя или упоминается среди них, или вовсе называется первым.

ТАБЛИЦЫ

ЗНАЧЕНИЕ КРЕПКОСТИ (СТР. 113)

ЗНАЧЕНИЕ	ТИП	ЗНАЧЕНИЕ	ТИП
1	Бумага (тонкая)	11	Деревянная дверь с металлической сердцевиной или обшивкой, бронестекло
2	Стекло (тонкое)	12	Кирпич, большое дерево
3	Стопка бумаги (1 см)	13	Кевларовый лист
4	Стекло (1 см)	14	Пласкрит
5	Гипс, полая деревянная дверь, мебель	15	Бетон
6	Пластиборд	16	Дверь с повышенной степенью защиты
7	Цельная деревянная дверь/мебель	17	Металлическая балка, толстые металлические пластины
8	Электронное снаряжение, рабица	18	Пластины из обеднённого урана
9	Пуленепробиваемое стекло, лист металла	19	Железобетон
10	Денсипласт, небольшое дерево	20	Бомбоубежище

ДИСТАНЦИЯ РИКОШЕТА (СТР. 115)

ДИСТАНЦИЯ	ДИСТАНЦИЯ В МЕТРАХ (МЕТАНИЕ)	ДИСТАНЦИЯ В МЕТРАХ (ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА)
Вплотную	2D6 – (чистые успехи +4)	2D6 – (чистые успехи –2)**
Близкая	2D6 – (чистые успехи +2)	2D6 – чистые успехи
Средняя	2D6 – чистые успехи	2D6 – (чистые успехи –2)
Дальняя*	2D6 – (чистые успехи –2)	2D6 – (чистые успехи –4)
Экстремальная*	2D6 – (чистые успехи –4)	2D6 – (чистые успехи –6)

* Большинство персонажей неспособны использовать метательное оружие на такой дистанции.
** Большинство пусковых установок не стреляют на таком расстоянии в качестве меры предосторожности.
† Для броска гранаты используется значение атаки без оружия для дистанции вплотную. Снизьте значение атаки на 1 за близкую дистанцию и на 6 за среднюю дистанцию. Для дальней и экстремальной дистанции значение атаки равно 0.

ВОЗДЕЙСТВИЕ ГАЗА (СТР. 117)

ДИСТАНЦИЯ	РАУНДЫ ПОЛНОГО ЭФФЕКТА	РАУНДЫ ПОЛОВИННОГО ЭФФЕКТА	РАУНДЫ ЧЕТВЕРТИ ЭФФЕКТА	РАУНДЫ БЕЗ ЭФФЕКТА
Дистанция	1–5	6–8	9–10	11+
Дистанция × 2	–	1–5	6–8	9+
Дистанция × 3	–	1–4	5–6	7+
Дистанция × 4	–	–	1–5	6+

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАТЕРИАЛОВ (СТР. 129)

ТИП ПРЕДМЕТА	ЗНАЧЕНИЕ
Естественные материалы	3
Деревья, камни, почва, древесина, обработанный вручную металл, необработанная вода	
Низкотехнологичные предметы и материалы	6
Кирпичи, стекло, кожа, бумага, простые пластики	
Высокотехнологичные предметы и материалы	9
Комплексные пластики, сплавы, бетон, электронное оборудование, огнестрел, сенсоры	
Готовая продукция	15+
Коммуникаторы, кибердеки, дроны, транспортные средства, сложные токсичные отходы, снеки	

РЕЗУЛЬТАТЫ ЗАКЛИНАНИЙ ОБНАРУЖЕНИЯ (СТР. 137)

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТЫ
1	Общая информация без деталей
Пример: *присутствуют две формы жизни, это медицинское устройство, активно какое-то заклинание.*	
2	Больше информации о форме и действии без особых подробностей
Пример: *обе формы жизни — животные, это предмет для диагностики, это заклинание иллюзии.*	
3	Более детальные подробности
Пример: *животные — собаки, устройство проводит внутреннее сканирование на предмет повреждений, заклинание — Замешательство.*	
4	Критически важные детали, включая эмоции и функции
Пример: *собаки злые и голодные, устройство лишь частично в рабочем состоянии, заклинание сотворил мощный заклинатель.*	

ТАБЛИЦЫ

ПРЕИМУЩЕСТВО В БОЮ (СТР. 105)

1 очко преимущества

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

2 очка преимущества

- +1 к значению на любом из кубиков (в любое время).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

3 очка преимущества

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 очка преимущества

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).
- Вылечить 1 физический урон (в любое время).
- Перебросить все неуспехи (после броска).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

5 очков преимущества

- Считать двойки противника за сбои (перед броском).
- Придумать собственный поворот событий (в любое время).
- Использовать действие преимущества (перед броском).

РЕЗУЛЬТАТ МЕНТАЛЬНОГО ПРОНИКНОВЕНИЯ (СТР. 138)

ЧИСТЫЕ УСПЕХИ	РЕЗУЛЬТАТ
1–2	Цель заклинания может читать лишь поверхностные мысли субъекта
3–4	Цель заклинания может узнать то, о чём субъект осознанно знает, и просматривать недавние воспоминания субъекта (вплоть до 72 часов)
5+	Цель заклинания может взаимодействовать с подсознанием субъекта, получая информацию, которую субъект может даже не осознавать, вроде психологических странностей поведения, глубоких страхов или запрятанных воспоминаний

ДИСТАНЦИЯ (СТР. 108)

ДИСТАНЦИЯ	МЕТРЫ
Вплотную	0–3
Близкая	4–50
Средняя	51–250
Дальняя	251–500
Экстремальная	501+

ЧТЕНИЕ АУРЫ (СТР. 159)

УСПЕХИ	ПОЛУЧЕННАЯ ИНФОРМАЦИЯ
0	Отсутствует
1	Общее состояние здоровья цели (здорова или больна) Общее эмоциональное состояние цели (радость, грусть, злость и т. д.) Является ли цель простаком или Пробуждённым
2	Наличие и местоположение любых стандартных кибернетических имплантов Класс или тип активной магии (дух огня, заклинание управления, источник силы и т. д.) Если эту ауру видели ранее, её можно узнать при помощи проверки Памяти (стр. 68), даже если она сокрыта или замаскирована
3	Наличие и местоположение альфа-имплантов Является ли уровень Сущности и Магии цели выше, ниже или равным уровню Магии наблюдателя Является ли значение Мощи выше, ниже или равным уровню Магии наблюдателя Общий диагноз различных недугов, воздействующих на цель, например болезнь или токсины Любые астральные следы, оставленные на цели
4	Наличие и местоположение биоимплантов и бета-имплантов Точный уровень Сущности, Магии и Мощи цели Причина наличия астрального следа (боевое заклинание, дух воздуха и т. д.)
5+	Наличие и местоположение дельта-имплантов, генных модификаций и нанотехнологических модификаций Точный диагноз по любой болезни или токсинам, воздействующим на цель Является ли цель техномантом или монадой

АСТРАЛЬНЫЙ БОЙ (СТР. 160)

Значение атаки	Магия + характеристика традиции
Значение защиты	Интуиция + врождённая броня
Инициатива	Логика + Интуиция + 2D6

НАБОРЫ КУБИКОВ

Атака без оружия	Астрал + Воля
Оружейный источник	Ближний бой + Воля
Сотворение заклинания	Колдовство + Магия
Защита	Интуиция + Логика
Сопротивление урону	Воля

СИЛА УРОНА

Без оружия	Характеристика традиции / 2 (округление в большую сторону)
Оружейный источник	Как у оружия

ТАБЛИЦЫ

ШУМ (СТР. 177)

ФИЗИЧЕСКАЯ ДИСТАНЦИЯ ДО ПРЕДМЕТА/ПРЕПЯТСТВИЯ	УРОВЕНЬ ШУМА
Прямое подключение (любая дистанция)	0
Не более 100 м	0
100–1 000 м	1
1 001–10 000 м (10 км)	3
От 10 001 м до 100 км	5
Более 100 км	8
Густая листва	1 за 5 м
Экранированная камера	Нет сигнала, действие заблокировано
Пресная вода	1 за 10 см
Помехи	1 за каждый успех при действии Сгенерировать помехи
Земля или стена с металлической обшивкой	1 за 5 м
Солёная вода	1 за 1 см
Зона спама или белого шума	Рейтинг
Подавление беспроводной связи (обои, краска)	Рейтинг

ДЕЙСТВИЯ В МАТРИЦЕ (СТР. 185)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Внимание в Матрице*	Брутфорс
Войти на сервер / Покинуть сервер	Взломать устройство
Отправить сообщение	Взломать файл
Переключить режим интерфейса	Внимание в Матрице
Реконфигурировать характеристики в Матрице	Войти через бэкдор
Сменить образ	Заложить инфобомбу
	Зашифровать файл
	Зондирование
	Инфошип
	Контролировать устройство
	Ложная команда
	Найти хеш
	Обезвредить инфобомбу
	Остановить программу
	Отключиться
	Отследить образ
	Перезагрузить устройство
	Перехватить трафик
	Подключиться к ригнутому устройству
	Поиск в Матрице
	Полная защита в Матрице
	Проверить ПН
	Редактировать файл
	Сгенерировать помехи
	Смоляная яма
	Спрятаться
	Стереть след в Матрице
	Форматировать устройство

* С кибердекой, киберразъёмом или уровнем Резонанса.

МОДИФИКАТОРЫ АСТРАЛЬНОГО ВЫСЛЕЖИВАНИЯ (СТР. 161)

УСЛОВИЕ	МОДИФИКАТОР ПОРОГА
Каждый час, прошедший со времени активности астральной связи	+1
Цель находится за магическим барьером	+ (Мощь барьера)
Выслеживание хозяина через духа	+2

СООТВЕТСТВИЕ ХАРАКТЕРИСТИК В МАТРИЦЕ ПСИХИЧЕСКИМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ (СТР. 189)

ХАРАКТЕРИСТИКИ В МАТРИЦЕ	ПСИХИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Рейтинг устройства	Резонанс
Проникновение	Харизма
Ускользание	Интуиция
Вычислительная мощность	Логика
Сетевой экран	Воля

МОДУЛЬ КОНТРОЛЯ (СТР. 197)

ОБЫЧНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИ ЗАХВАТЕ УПРАВЛЕНИЯ
Тело	Воля
Сила	Харизма
Проворство	Логика
Реакция	Интуиция

ТАБЛИЦЫ

СКОРОСТЬ В БОЮ (СТР. 200)

МЕТРЫ ЗА РАУНД БОЯ	КМ/Ч
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84
80	96
90	108
100	120
110	132
120	144
130	156
140	168
150	180
160	192
170	204
180	216
190	228
200	240

МОДИФИКАТОРЫ РОЗЫСКА ЗА ВСТРЕЧУ (СТР. 236)

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ	МОДИФИКАТОР РОЗЫСКА
Грубое насилие	+1
Убийство	+1
Враждебный контакт с богатой и/или известной личностью	+1
Прямой контакт с низшим драконом	+1
Прямой контакт с великим драконом	+2
Освещение действий бегущих в СМИ (в т. ч. стрим в Матрице)	+1
В команде есть один или несколько бегущих с репутацией выше 10 или ниже –10	+1
ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ	**МОДИФИКАТОР РОЗЫСКА**
Бегущие выполнили незаконное действие, не привлекая внимания	–1
Мистер Джонсон воспользовался своими связями, чтобы замять детали забега	–1
Бегущие дали достаточную взятку, чтобы о произошедшем молчали	–1
Бегущие воспользовались или обрели связь среди правоохранительных органов для помощи с розыском	–1
У бегущих достаточно хорошая репутация, чтобы слухам об их причастности к чему-то дурному не верили	–1
В команде есть один или несколько бегущих в тени с репутацией в промежутке от –5 до 5	–1

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ (СТР. 204)

Рейтинг 0 (необученные): эти ребята по-хорошему сражаться не могут. Да, они могут знать, как использовать имеющееся оружие, но они никогда не тренировались действовать одним отрядом. Реагируют они медленно, неуклюже и несколько хаотично. Если кто-то в их отряде погибнет или потеряет сознание, остальные, скорее всего, сбегут. Примеры: охранники ТЦ и случайные уличные толпы.

Рейтинг 1–4 (частично обученные): эти пешки немножко потренировались и в отряде действуют чуть лучше, однако у них особо нет полевого опыта. Они могут выполнять план, но с трудом сохраняют спокойствие во время боя. Если они потеряют больше четверти отряда, команда прекратит сражаться и отступит. Примеры: патрульные копы-новички, низкоуровневые члены банд и стандартные корпоративные охранники.

Рейтинг 5–7 (обученные): вот тут начинаются проблемы. Здесь мы встречаем обученных, достаточно опытных бойцов с хладнокровием ветеранов. Отступят они только тогда, когда потери будут составлять больше половины отряда. И то это тактическое отступление, сбегать они не станут. Они будут отступать и стрелять. Примеры: профессиональные телохранители, команды полицейского спецназа и отряды особого реагирования, группы наёмников и высококлассные корпоративные охранники.

Рейтинг 8–10 (элита): лучшие из лучших, при этом зачастую даже лучше большинства бегущих в тени. Они живут, чтобы воевать. Этих высококлассных профессионалов не сломить. Они будут сражаться до последнего или пока не получат приказ отступать. Примеры: отряды военного спецназа, фанатики и безумцы, что скорее умрут, нежели подведут своё правое дело. Фанатики и безумцы любопытны тем, что у них обычно навыков нет, но это их не останавливает, даже если помирать они будут пачками.

ТАБЛИЦА СОКРЫТИЯ (СТР. 246)

РАЗМЕР	ПОРОГ	ПРИМЕР
Большой	0	Штурмовой пулемёт
Крупный	1	Штурмовая винтовка
Припрятываемый	2	Пистолет-пулемёт
Карманный	3	Лёгкий пистолет
Размером с ладонь	4	Колода карт
Размером с узкую ладонь	5	Одна карта
Помещается в ладонь	6	Зажигалка
Маленький	7	Шестигранный кубик
Миниатюрный	8	Скрытная RFID-метка
Крохотный	9	Следы пороха
Микроскопический	10	Вошь на плече

ТАБЛИЦЫ

ТАБЛИЦА ДОСТУПНОСТИ (СТР. 245)

ЗНАЧЕНИЕ	УСЛОВИЯ
1	Эти предметы можно найти практически повсеместно. Если вы находитесь в более-менее цивилизованной области, просто пройдите пару кварталов — и вы найдёте место, где продаётся этот предмет.
2	Эти предметы чуть более специфичные, но по большей части это означает, что вам придётся найти магазинчик, занимающийся продажей такого товара, вместо того чтобы разыскивать его в «Барахолочке».
3	Эти предметы придётся искать в бутиках — такие покупают разве что ценители, или же их производят небольшими партиями. Это не самые редкие предметы, но и в каждом магазинчике за углом их не купить.
4	Теперь очередь дошла до специализированных рынков. Такое в массовое производство не выпускают, а профильные функции таких предметов явно не для всех. Не у многих торговцев такие можно найти, а запас таких предметов и вовсе ограничен.
5	Действительно редкие предметы. Такие собирают коллекционеры, или же их изготавливают для определённого сегмента, но найти их достаточно трудно.
6	Невероятно редкие предметы, зачастую ручной работы. Их изготавливают в небольших мастерских или на особых заводах, и вы никогда не найдёте их в свободной продаже у крупных торговцев. Если вы приложите усилия, то, может быть, выследите торговца, который по договорённости продаст вам один экземпляр.
7	Такие предметы сразу не купишь. Их специально заказывают и изготавливают.
8	Аналогично 7, но для заказа вам придётся предварительно записаться, и, возможно, вашу деятельность проверят в зависимости от критериев производителя.
9	Самые редкие предметы, которые только можно купить за деньги, — осталось разве что найти того, кто возьмёт ваши деньги. Обладание таким предметом отмечает вас как члена элиты, а продажа позволит вам выручить крупную сумму за счёт редкости.

ЭФФЕКТЫ РОЗЫСКА (СТР. 236)

ЗНАЧЕНИЕ	ЭФФЕКТ
0–3	Нет эффекта.
4–6	Время реагирования правоохранительных органов снижено на 25%.
7–9	Время реагирования правоохранительных органов снижено на 50%.
10	При достижении бегущими этого уровня ГРЕХ с самым низким рейтингом в команде помечается как принадлежащий преступнику и активирует сигнал тревоги при использовании.
11–13	На вызовы, касающиеся бегущих, отвечают два дополнительных офицера правопорядка.
14–16	Бегущие попадают в список особо опасных преступников правоохранительных органов, «большой десятки» или крупной страны — им регулярно придётся избегать их преследования. Преследование может происходить на межнациональном и межкорпоративном уровне в зависимости от интернациональных/интеркорпоративных соглашений.
17+	Увеличивается давление со стороны силы на предыдущем уровне. Высылаются элитные отряды (Красные самураи или Дикие коты Сиу). Преследование проводится за границами, поскольку преследующие действуют в качестве отрицаемых кадров.

SHADOWRUN

ПЕРСОНАЖ _____

ИГРОК _____

ПРИМЕЧАНИЯ _____

ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

ИМЯ / ПСЕВДОНИМ

Метатип **Этнос**

Возраст **Пол** **Рост** **Вес**

Репутация **Розыск**

Карма **Общая карма** **Разное**

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

Основная броня ЗЩТ

Основное дистанционное оружие

СУ **РС** **Вплотную** **Близкая** **Средняя** **Дальняя** **Экстремальная**

Основное оружие ближнего боя

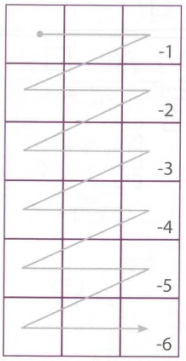
СУ **Вплотную**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тело		**Сущность**	
Проворство		**Магия / Резонанс**	
Реакция		**Инициатива**	
Сила		**в Матрице**	
Воля		**в астрале**	
Логика		**Самообладание**	
Интуиция		**Проницательность**	
Харизма		**Память**	
Преимущество		**Поднятие тяжестей**	
Очки преимущества	⬡⬡⬡⬡⬡⬡	**Перемещение**	
Безоружный		**Значение защиты**	

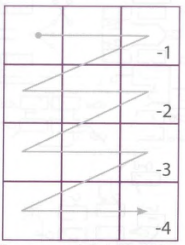
СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Счётчик здоровья



Персонажи выдерживает 8 + (Тело/2, с округлением в большую сторону) физического урона. Закрасьте лишние ячейки.

Счётчик оглушения



Персонажи выдерживает 8 + (Воля/2, с округлением в большую сторону) оглушающего урона. Закрасьте лишние ячейки.

За каждые 3 урона в любом счётчике, бросайте на 1 кубик меньше при проверках. Штрафы из обоих счётчиков складываются.

НАВЫКИ

Навык	УР	ХАР	Тип	Навык	УР	ХАР	Тип

КАЧЕСТВА

Качество	Примечания	Тип

УДОСТОВЕРЕНИЯ / УРОВЕНЬ ЖИЗНИ / СРЕДСТВА

Основной уровень жизни

Нюйены **Лицензии**

Поддельные удостоверения / Уровень жизни альтер эго / Средства / Лицензии

ЗНАКОМСТВА

Имя	Лояльность	Связь

© 2021 The Topps Company, Inc. Все права защищены. Shadowrun и Matrix — зарегистрированные торговые марки и/или торговые марки The Topps Company, Inc. в США и/или других странах. Разрешается копирование для личного использования.

SHADOWRUN

ПЕРСОНАЖ _____

ИГРОК _____

ПРИМЕЧАНИЯ _____

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	СУ	РС	Вплотную	Близкая	Средняя	Дальняя	Экстремальная	Боезапас

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие	СУ	Вплотную

БРОНЯ

Броня	Рейтинг	Параметры

ПАРАМЕТРЫ В МАТРИЦЕ

Проникновение	Ускользание	Вычислительная мощность	Сетевой экран

Устройства / Рейтинг устройства

Программы

Счётчик состояния Матрицы 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

АУГМЕНТАЦИИ

Аугментация	Рейтинг	Параметры	Сущность

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Транспортное средство	Управляемость
Ускорение	Скоростной интервал
Предельная скорость	Тело
Броня	Пилотирование
Сенсоры	Места
Параметры	

ЗАКЛИНАНИЯ / СУБСТАНЦИИ / РИТУАЛЫ / СЛОЖНЫЕ ФОРМЫ

З/С/Р/СФ	Тип / Цель	Дистанция	Длительность	Истощение

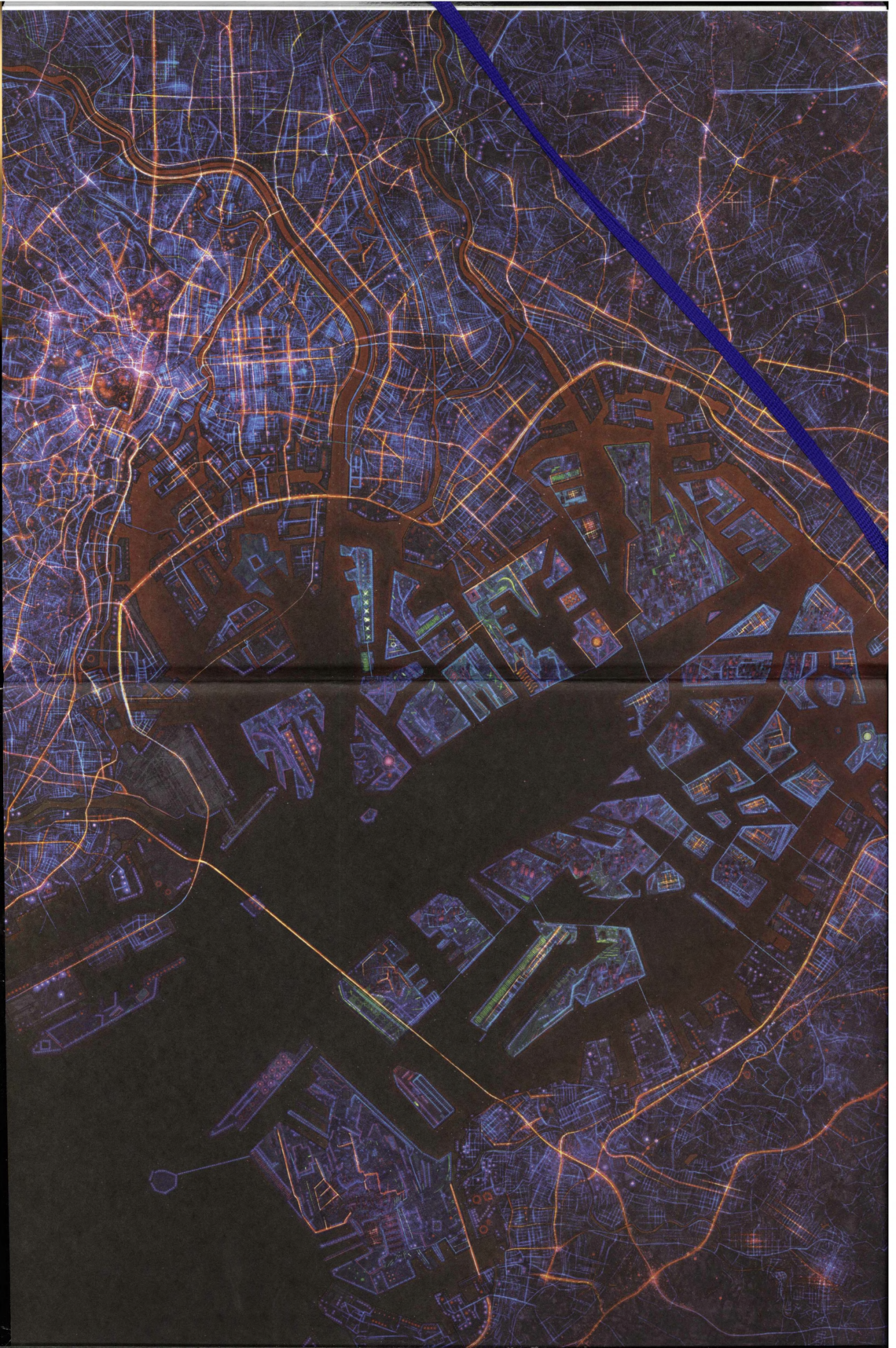
СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Параметры

СПОСОБНОСТИ АДЕПТА ИЛИ ПРОЧИЕ СПОСОБНОСТИ

Название	Уровень	Параметры

© 2021 The Topps Company, Inc. Все права защищены. Shadowrun и Matrix — зарегистрированные торговые марки и/или торговые марки The Topps Company, Inc. в США и/или других странах.
Разрешается копирование для личного использования.



РИСКНИТЕ ВСЕМ!

МИР НАСТРОЕН ПРОТИВ ВАС! У врагов всегда больше денег, больше огневой мощи, больше людей. Но у них нет вас! Нет вашего ума, вашей смекалки и вашей готовности поставить всё на карту, чтобы выйти победителем!

Shadowrun: Шестой мир — последнее издание одной из самых популярных настольных ролевых игр всех времён. В мире, где магия уживается с высокими технологиями, а нищие наёмные рабы состоят на службе у богатых мегакорпораций, вам предстоит стать бегущим в тени – тем, кто ловко лавирует между огнями и тьмой мегаполисов. Кем будет ваш герой: эльфом-шаманом, орком — уличным самураем, дварфом-риггером – выбирайте из сотни вариантов, оттачивайте свои навыки и набирайтесь опыта, чтобы выжить в этом сумасшедшем мире!

Эта книга содержит все важные правила, которые вам понадобятся для игры. С их помощью вы сможете создать уникальных персонажей, придумать увлекательные приключения и узнать, как преодолеть любые преграды на своём пути. Вам остаётся лишь собраться с друзьями и достать кубики.

Отправляйтесь в мрачный захватывающий мир и станьте известнейшим бегущим в тени!

18+

ISBN 978-5-907170-71-1
Артикул 717071

Under License From

RPG.HOBBYWORLD.RU | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. Все права защищены. Shadowrun и Matrix — зарегистрированные торговые марки и/или торговые марки The Topps Company, Inc. в США и/или других странах. Catalyst Game Labs и логотип Catalyst Game Labs — торговые марки InMediaRes Productions, LLC.